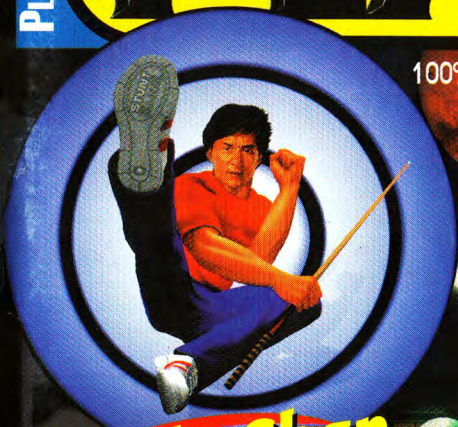


PLANET

PLAYSTATION

100% INDIPENDENTE Anno 2 - N. 5 Maggio 2000

OLTRE 50 GIOCHI!
Solo
4.900
LIRE



Jackie Chan
Stuntmaster

Terremoto su
PlayStation

Urban Chaos

La fine è vicina

MediEvil 2

Giocata la nuova
avventura di Sir Daniel

Gekido

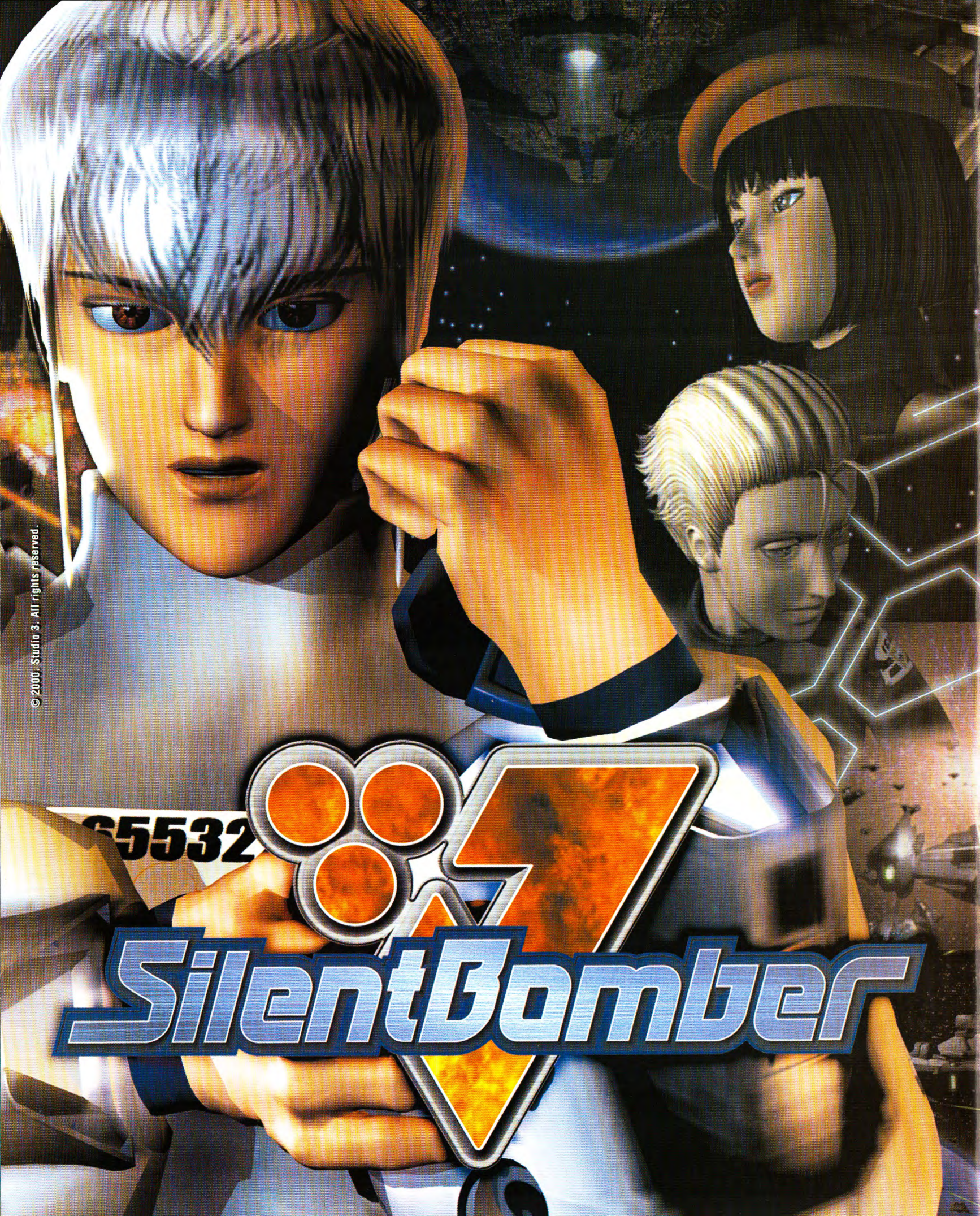
Il ritorno dei beat'em up
a scorrimento

RECENSIONI DI MICROMANIACS • LMA MANAGER • EHRGEIZ • SPEC OPS II • UEFA 2000 • TELE +
PREMIER MANAGER 2000 • ROAD RASH JAILBREAK • CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC • DOOMBOOTS •
BATTLE TANK GLOBAL ASSAULT • NIGHT IN VEGAS • 4X4 WORLD TROPHY • JUGGERNAUT • SUPERDIKE
2000 • CALCIO MANAGER 2000 • HYDRO THUNDER • PARASITE EVE 2 • RAILROAD TYCOON II

ISSN 1127-6967



© 2000. Studio 3. All rights reserved.



A movie poster for 'Silent Bomber'. The central figure is a young man with short, light-colored hair and intense blue eyes, wearing a white high-collared uniform. He is holding a small, glowing orange and yellow device in his right hand. To his right, a woman with short black hair and a red beret looks on. Below her, a man with short blonde hair is visible. The background is dark with a large, glowing orange and yellow explosion or energy source. The title 'Silent Bomber' is written in a stylized, metallic blue font at the bottom. A large, stylized orange and yellow 'Z' logo is positioned above the title. The number '5532' is visible on the left side of the poster.

5532

Silent Bomber

IL CONTO ALLA ROVESCIA È INIZIATO!



PLANET PLAYSTATION MENU

PLANET GAME

Gekido	24
Jackie Chan	20
MediEvil 2	12
Micro Maniacs	28
Urban Chaos	16

PROVA PLANET

4x4 World Trophy	60
Battle Tanx	57
Boomboots	56
Crusader of Might and Magic	54
Ehrgeiz	38
Hydro Thunder	63
LMA Manager	34
Night in Vegas	58
Premier Manager 2000	46
Railroad Tycoon 2	32
Roadrash Jailbreak	52
Stealth Patrol Spec Ops II	40
Superbike 2000	61
Tele+ Calcio Manager 2000	62
Tomba 2	59
Uefa Champions League 2000	44

IMPORT

Juggernaut	64
Parasite Eve 2	66

CLASSIC

Spyro 2	68
---------	----

PRIMA IMPRESSIONE

Galerians	70
N Gem	72
Ronaldo V-Football (update)	71

AREA SOLUZIONI

Syphon Filter 2	84
-----------------	----

RUBRICHE

Games Wanted	78
Hardware	74
Planet Cheats	76
Tutti i giochi	94



Un urlo squarcia il precario silenzio della notte newyorchese. Ma non siamo sulla Fifth Avenue. La battaglia è a Chinatown e la furia gialla che si sta abbattendo sugli avversari risponde al nome di **Jackie Chan**.



Re-Volt ha tentato di usurparne il trono. Qualche servitore ha anche creduto nel nuovo regnante, ma da terre lontane si è fatto sempre più forte il ruggito elettrico delle macchinine più famose della console grigia: il Planet Game è tutto per **Micro Maniacs**.



La fine del Millennio s'avvicina, e Union City vede momenti di grande tensione: D'Arci Stern è, come sempre, di pattuglia per le strade a vigilare. Questo il prologo di **Urban Chaos**, il vero simulatore di rissa metropolitana!



Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.796 del 18/11/1998

R.C.S. Libri S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 fax 02/5065361

REALIZZAZIONE EDITORIALE:

Media Group Srl - Via Pagliano, 37 - 20149 MILANO
Tel: 02/43980182 fax 02/43980181

Direzione: Roy Zinsenheim

Caporedattore: Claudio Somazzi

Art Director: Cristian Ghezzi

Impaginazione Elettronica:

Paola Lagala, Ivan Piazza, Michela Rolandi

Team Editoriale:

Laura Colombo, Alfredo Delmonaco, Massimo Losa,
Giampaolo Moraschi, Andrea Nicosia, Alessandro Peretti,
Christian Pettini, Lucio Prosperi,
Alessandro 'Pitone' Seccafieno

IMPIANTI PRESTAMPA

Bassoli & Olivieri - Via Merano, 18 - 20127 MILANO

STAMPA

A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14 - Cinisello Balsamo (MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA

R.C.S. Diffusione S.p.A. - via Rizzoli 2 - 20132 MILANO
Tel. 02/2588
Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549 del 28/12/95

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITA'

P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Ennio, 6/A - 20137 MILANO - Tel: 02/579621 r.a.
fax 02/55014919
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini, Giancarlo Gani

EDITORE

R.C.S. Libri S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 - fax 02/5065361

DIRETTORE RESPONSABILE

Gianni Vallardi

ARRETRATI

I numeri arretrati vanno richiesti al proprio edicolante di fiducia, oppure a ASE Agenzia Servizi Editoriali S.r.l. - via Nazario Sauro, 35 - 20037 Paderno Dugnano (MI), tel. 02/99049970 - fax 02/99044553, inviando anticipatamente l'importo pari al doppio del prezzo di copertina, con assegno bancario o bollettino di c/c postale n. 36248201. Per i residenti all'estero, il costo di una copia arretrata corrisponde al doppio del prezzo di copertina, maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali. La disponibilità di copie arretrate è limitata, salvo esauriti agli ultimi 12 mesi.

ISSN 1122-1313

© RCS Libri

Per informazioni, richiesta cheats, consigli e tutto il resto scrivete a...

INDIRIZZO FAX:

Planet PlayStation 02/43980181

INDIRIZZO E-MAIL:

playstation@planet.it

SITO INTERNET:

www.gamearena.it



◀ Un motore grafico tra i migliori in circolazione e una giocabilità di altissimo livello. **MediEvil** torna su PlayStation con una nuova, appassionante avventura dell'ossuto Sir Daniel Fortesque, cavaliere di ventura dall'aspetto alquanto scheletrico. ▶

LEGENDA

S - su	↕	Q - quadrato	⬤
G - giù	↕	C - cerchio	⬤
Dx - destra	➡	X - tasto x	⊗
Sx - sinistra	⬅	R1 - tasto funzione destra sopra	⊗
S1 - diagonale in alto a sinistra	↖	R2 - tasto funzione destra sotto	⊗
S2 - diagonale in basso a sinistra	↙	L1 - tasto funzione sinistra sopra	⊗
D1 - diagonale in alto a destra	↗	L2 - tasto funzione sinistra sotto	⊗
D2 - diagonale in basso a destra	↘	N - neutro, nessun tasto premuto	⊗
T - triangolo	⬤		

ARCADE

AVVENTURA

AVVENTURA PUNTA E CLICCA

AZIONE

GIOCHI DI RUOLO

PICCHIADURO

PLATFORM

PUZZLE

RACING

SIMULAZIONI VARIE

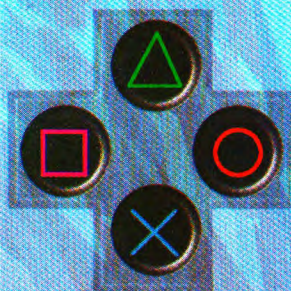
SIMULAZIONE SPORTIVA

SPARATUTTO

STRATEGICI

Planet Voto

DA 0 A 40	Difficilmente vedrete su Planet PSX giochi così scarsi. Tenerli alla larga!
DA 41 A 60	Un titolo che prometteva bene ma che si è rivelato una grande delusione.
DA 61 A 70	È opportuno fare una lunga riflessione se acquistare il gioco o no.
DA 71 A 80	Un titolo che vale decisamente la pena di prendere in considerazione.
DA 81 A 90	Cominciamo ad avvicinarci al top. Acquisto caldamente consigliato.
DA 91 A 100	Siamo in Paradiso, meglio di così non è possibile!



**Lo spunto:
l'uscita di un
nuovo gioco di
Guerre Stellari,
Jedi Power
Battle, un
picchiaduro a
scorrimento
ambientato nel
mondo di
Episode I che**

**troverete recensito nel prossimo numero
di Planet Playstation.**

**L'argomentazione: perché Star Wars:
Episode I non ha fatto il botto che tutti
si aspettavano.**

**Il referente: l'onnipresente Pitone.
Benché io abbia vissuto in pieno l'epoca
cinematografica di Guerre Stellari
(i primi tre) e abbia potuto godere della
loro bellezza con una coscienza 'adulta'
(solo per l'anagrafe), non sono mai
stato un fanatico, uno Star Wars Freak.
Ma da analista, termine molto più
professionale per indicare una curiosità
innata, mi domando: perché in Italia il
clamore PRIMA dell'uscita del film ha
superato il fragore DOPO che questo
era comparso nelle sale? La parola a chi
ne sa di più...**

WOW! Per ben due volte mi viene concesso uno spazio nell'area più prestigiosa del giornale, dopo le Pitonate, ovviamente... E per la seconda volta mi trovo a parlare della Sacra Trilogia che ormai è diventata una Quadrilogia, questa volta da un punto di vista prettamente commerciale. Perché Episode I non ha fatto il boom? Perché siamo nel 2000. Percorso a ritroso: i guadagni, i soldi veri, si fanno con l'hype, termine anglosassone molto meno restrittivo di pubblicità, che indica ogni forma di merchandising abbinato a un prodotto. In questo caso si va dalle locandine ai libri, dai pupazzi alle tazze per la colazione, dai portachiavi alle agende, dagli adesivi alle mietitrebbia. Tutto con il prestigioso marchio. E poi i passaggi televisivi e radiofonici, il martellamento psicologico, le iniziative abbinate come quelle dei distributori di benzina. Tutto questo è l'hype, il movimento INTORNO a qualcosa che ancora di fatto non esiste; si parla infatti del periodo precedente l'uscita nelle sale. Come un ramo di iperbole, questo 'movimento' si fa più brusco man mano che si avvicina al punto cruciale, il giorno dell'uscita, il Day One. Da quel momento, il compito di trasmettere 'il messaggio' spetterà

al passaparola: una forma di comunicazione non tanto diversa da quella pubblicitaria: anche se un amico ti riferisce il suo parere, è sempre un'opinione soggettiva. Perché dovrebbe essere più 'giusta' rispetto a un messaggio pubblicitario? Quindi il fenomeno (perché nel caso di Guerre Stellari è di fenomeno che si parla) rimane senza un supporto aggiornato, martellante come prima dell'uscita nelle sale: rimangono i pupazzi nei negozi di giocattoli e i costumi di carnevale. È così che funziona il business al giorno d'oggi: ed eccoci nel 2000. Questo dal punto di vista commerciale; da quello artistico io mi sento completamente soddisfatto. Ho visto e rivisto Episode I al cinema, ogni volta trovando nuovi spunti e provando nuove emozioni; non mi hanno assolutamente dato fastidio gli effetti speciali che qualche presunto critico ha definito "... un abile stratagemma per celare una vuotezza di fondo, sia contenutistica che artistica". Sarebbe fin troppo facile rispondere per le rime a certe persone e il mio fair play mi impedisce di accanirmi contro questi sventurati poveri di spirito. Certo è che il film è piaciuto ma non ha spopolato: due le cause principali. La prima è che la nuova generazione non conosce quasi per niente la Sacra Trilogia: ho avuto più volte dei veri e propri scontri generazionali con dei ragazzini che facevano spallucce quando nominavo Yoda e la sua saggezza. La seconda è che in Italia sappiamo benissimo quali sono gli attori che tirano, quali generi vanno e quali no.

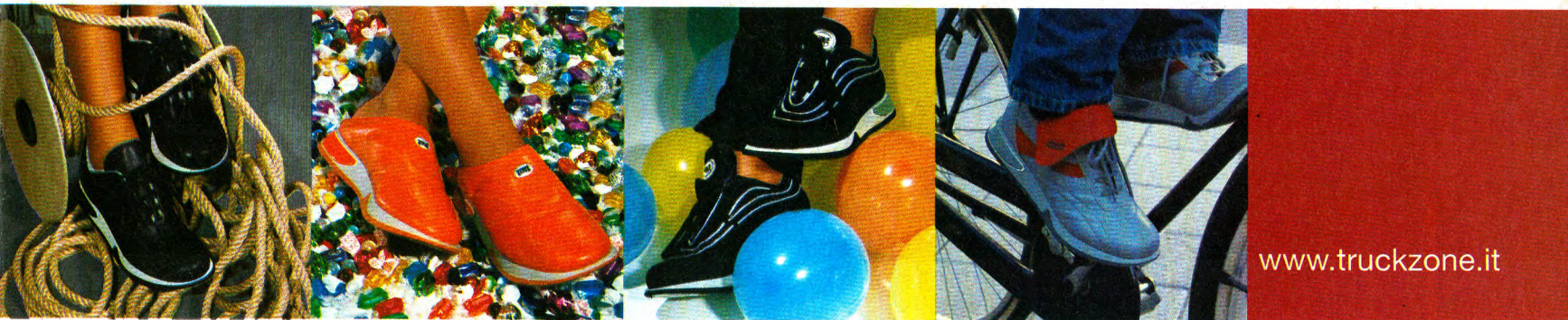
E in Episode I non ci sono Leonardo di Caprio e Brad Pitt, non si parla di droga e di disoccupazione, ma neanche di vacanze in località di montagna o di coatti per le strade della capitale. Non è abbastanza minimalista per essere considerato di culto, questo anche perché non è stato girato con un budget da fame e il regista è troppo famoso per poter esplodere come 'nuovo fenomeno'. In definitiva, per il popolino sarebbe stato troppo facile farsi piacere Episode I, sarebbe stato banale. Molto meglio schierarsi dalla parte dell'élite che lo ha lapidato scegliendo un anticonformismo che, mi sembra, abbia ancora più delineati i confini tra quelli che un film lo guardano e quelli che lo vedono. Come per la musica: la puoi ascoltare o la puoi sentire. E la differenza c'è.

PS

Mentre stiamo andando in stampa, una notizia mi colpisce folgorante dalla Rete: mancano settecentocinquanta giorni all'uscita di Episode II. La tribolazione è iniziata.



Hotline +39 038 182 103
plepizz@tin.it



www.truckzone.it

TRUCKZONE®

NIGHTMARE CREATURES 2



Genere: Azione

Casa: Eldos

Data di uscita: giugno 2000

Krisalis sta lavorando alacremente per ultimare il seguito del tenebroso **Nightmare Creatures**. Come nel prequel, le ambientazioni saranno notturne e ombrose, buie e umide. A parer mio un gioco simile doveva uscire d'inverno: col caldo e la luce di un bel sole estivo, non è possibile godere appieno delle atmosfere gotiche e orrifiche create dal prodotto in questione. Siete sempre a caccia di **Adam Crowley** che, cento anni dopo i fatti narrati nella prima puntata, invade ancora la città con le sue creature maligne. La grafica rinnovata presenta notevoli chicche estetiche, a partire dal sangue che scorrerà copioso. Saranno introdotte mosse speciali che, performato nella giusta sequenza, porteranno a una morte del nemico particolarmente gore.



A CURA DI CHRISTIAN PETTINI

Tante notizie particolari sul sequel di Driver faranno aumentare l'attesa per questo titolo; inoltre, non manca la presentazione di due giochi 'forti': Nightmare Creatures 2 e In Cold Blood. Ancora azione con la presentazione dell'interessante Covert Ops, che ci cala nei panni di agenti speciali. Gli amanti dei giochi di guida si soddisferanno infine con Vanishing Point. Belle cose per tutti, insomma!

ANIMORPHS

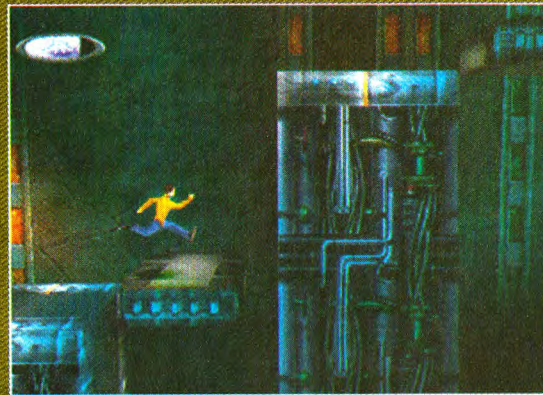
Genere: Azione

Casa: Infogrames

Data di uscita: autunno 2000

Single Trac, tra un **Twisted Metal** e un **Rogue Trap**, trova

il tempo per sviluppare un gioco d'azione che sembra particolarmente interessante. Nei diciannove livelli di gioco, l'utente dovrà procedere per sventare i piani di dominio del mondo del pazzo di turno. Il gioco è ispirato a una serie cartoon che onestamente non conosco, ma so che i protagonisti (tutti riprodotti:



Jake, Rachel, Cassie e Marco) possono prendere sembianze

in ogni livello, una sfida sempre differente.

animali e usufruire così di nuove abilità. La grafica 3D è molto colorata e fluida e il gameplay sembra abbastanza avanzato, dal momento che presenta al giocatore,

A SANGUE FREDDO

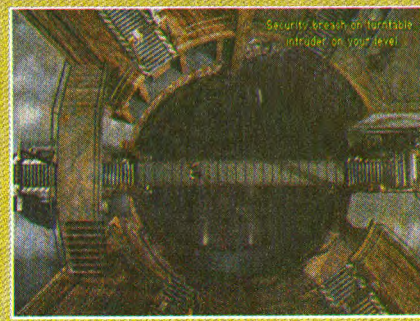
Genere: Avventura arcade

Casa: SCEE

Data di uscita: luglio 2000

Avrà un nome italiano uno dei più promettenti progetti in uscita questa estate: si tratta dell'ultimo lavoro dei **Revolution Software**, famosi per i due **Broken Sword** che, soprattutto nelle versioni PC, hanno avuto davvero un grosso successo. Sfruttando le capacità narrative, i Revolution hanno sviluppato un gioco dal gameplay simile a quello di **Metal Gear Solid**. Abbiamo così

molte fasi stealth e altre azioni tipicamente arcade inserite in una trama complessa e coinvolgente. La grafica renderizzata renderà giustizia a un gioco che sembra molto accattivante, arricchito altresì da animazioni perfette e da una intelligenza artificiale nemica mai vista prima d'ora. Attendiamo con molta ansia.



infoline +39 038 182 104
pleplzz@tin.it



www.truckzone.it

TRUCKZONE®

DRIVER 2

Genere: è il seguito di Driver!!!!
Casa: GT Interactive
Data di uscita: TBA (non lo hanno ancora detto, insomma)
 Avevo promesso maggiori informazioni "a data da destinarsi"; insomma, per saperne di più sul seguito di **Driver** avreste dovuto aspettare una mia ricerca. Ecco i risultati! Nel sequel, **Tanner** (ancora lui) scorrazzerà per altre città ricostruite con la meticolosità che abbiamo conosciuto nel prequel.



Le missioni, **quaranta** in tutto, saranno collegate da sequenze FMV

di una qualità migliore. Tra le città presenti abbiamo Chicago (e me ne vado...), Rio, Havana e altre ancora. E inoltre prevista una sudicia grandthefautiana possibilità di scendere dalla propria vettura per rubarne un'altra. Non bastasse, gli sviluppatori della **Reflections** assicurano un motore grafico più performante e una fisica dei mezzi migliorata; mi sembra impossibile, dal momento che il modello di guida di **Driver 1** è assolutamente perfetto!

VANISHING POINT

Genere: Racing
Casa: Acclaim
Data di uscita: imminente
Clockwork Games sta lavorando da quasi due anni a un gioco di guida che si propone ambiziosi obiettivi di realismo, purezza grafica e intelligenza. Da quanto abbiamo potuto vedere, **Vanishing Point**

mantiene quanto promesso: un solido frame rate con piste ricche di dettagli ma prive di **bad clipping**. L'IA degli avversari sembra davvero ben calibrata e anche il realismo dell'esperienza di guida riuscirà a soddisfare chi si sta massacrando con Gran Turismo 2. Non curandosi del pur importante requisito

dell'originalità, il team (capeggiato da Neil Casini, uno che con quel cognome mi sta simpatico per principio) ha lavorato per restituire all'utente una giocabilità e un feeling di guida di prim'ordine. Speriamo che la prossima (nel senso di vicina) uscita del gioco confermi il buono promesso.

RAYMAN 2

Genere: Platform
Casa: Ubisoft
Data di uscita: settembre 2000

Dopo le eccellenti performances su Nintendo 64 e Dreamcast, l'uomo raggio sembra in dirittura d'arrivo anche sulle nostre stanche PlayStation. Il gioco è un platform bidimensionale, sequel di un titolo che



furoreggiò ai tempi (la PSX era appena uscita ufficialmente in Italia) grazie a una grafica bidimensionale molto colorata e risoluta; io all'epoca, comunque, giocavo con Yoshi's Island. Oggi il gioco ha grafica e dinamica modernamente tridimensionali; la grafica in particolare piotta a trenta frame per secondo, vanta

animazioni fluidissime ed effetti di luce e trasparenza che non sembrano temer rivali. Nuovo e innovativo al pari di quello di Ape Escape sembra essere il sistema di controllo, che sfrutta con molta intelligenza gli stick del **Dual Shock**. Per giunta, le voci saranno tradotte in lingua italiana, speriamo con buona cura.

ARMOURED CORE: MASTER OF ARENA

Genere: Shoot'em up con i robot
Casa: Agetec
Data di uscita: giugno, 2000
La From Software sta ultimando le fasi di testing del sequel di



Armored Core. Si tratta dell'ennesimo sparattutto con i mech. Le fasi di scontro sono il cuore del gioco, anche dal momento che con le vittorie si ottengono denari per upgrade il proprio Mazinga personale. La grafica rimane



molto veloce e aggiungerà al gioco una notevole longevità.

CLASSIFICA DEI PIU' VENDUTI

(dati dal 21 marzo al 20 aprile 2000)

1 - ISS Pro Evolution



2 - Fear Effect



3 - Resident Evil 3



4 - A Bug's Life: la bottega dei giochi

5 - Tarzan

6 - Toy Story

7 - Gran turismo 2

8 - Ace Combat 3

9 - Final Fantasy 8

10 - Superbike 2000

11 - Spyro The Dragon 2

12 - Crash Team Racing

13 - Resident Evil 2

Platinum

14 - Hercules Platinum

15 - Saga Frontier 2

Dati forniti da:

• L'Arcobaleno Videogames (Roma)

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Genere: Skateboard

Casa: Activision

Data di uscita: settembre 2000

Al ritorno dalle vacanze estive troveremo, accanto alla Play 2, il sequel di uno dei migliori giochi ultimamente usciti per la Play 1; stiamo parlando di **Tony Hawk's**, un giocone vero. Non vedo come

possa esser perfettibile un titolo simile, ma alla **Neversoft** ci stanno provando sin dall'uscita del primo capitolo. Includeranno **tre** skater (tra cui Bob Burnquist, Rune Glifberg, Jamie

Thomas, Geoff Rowley, Andrew Reynolds, Chad Muska, Kareem Campbell e Bucky Lasek), ognuno con il proprio look personale; un immutato sistema di controllo permetterà l'esecuzione di innumerevoli e innumerevoli trick, tutti dotati di animazioni



ineccepibili. La grafica si avvarrà di texture più pulite, la longevità invece è incrementata grazie a un **editor** di player che sembra molot efficace e completo.



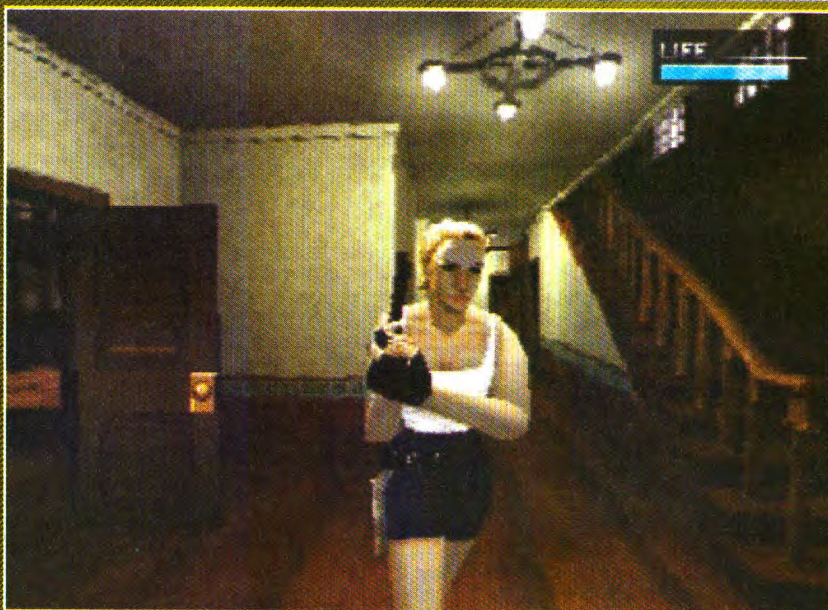
COVERT OPS: NUCLEAR DOWN

Genere: Azione

Casa: Sony

Data di uscita: giugno 2000

Solid Paolo in persona (uno che di giochi ci capisce e pure tanto) garantisce circa la qualità di questo gioco già uscito in Giappone col titolo di "Chase the Express". Si tratta di un action game in cui il compito del giocatore è di proteggere un treno che da Mosca si



dirige verso Parigi (per portare un ambasciatore) dall'attacco dei terroristi. Il gioco offre molta azione nelle **dodici città** che verranno toccate dal treno nella sua marcia; il protagonista principale è infatti dotato di molte mosse (sparare, saltare, scalare ecc.) e non sembra invidiare niente a Gabe Logan. Nel corso del gioco, comunque, non mancano neppure degli elementari **puzzle** e persino dei **mini-games** che interromperanno piacevolmente la tensione dell'azione. Eccellenti infine le scene di intermezzo, meravigliose sia sul piano tecnico che su quello più propriamente spettacolare.

STOP PRESS - STOP PRESS

- Una sentenza (non ancora passata in giudicato) ha permesso alla **Connectix** di rimettere sul mercato il suo programma per Macintosh che permette agli utenti Mac di giocare sul loro computer con i giochi per PSX; un emulatore, insomma.

- Sembra (me lo ha confidato una persona solitamente attendibile, ma io non gli credo) che giungerà anche sulla nostra PlayStation numero 1 il famoso **Dead or Alive 2**, che si scontrerà con **Tekken Tag Tournament** su PS 2 e che permetterà, grazie alla conversione anche per Dreamcast, di testare le potenzialità delle due macchine concorrenti.

- David Perry** (di Shiny) continua a ripetere che **Messiah** per PlayStation è "quasi pronto"; che il gioco comunque non sia fumo è dimostrato dalla sua esistenza e acquistabilità in formato PC. E comunque non è granché, quindi perché farci venire le ansie da spasmodica attesa?

ARENA FOOTBALL

Genere: Football

Casa: Midway

Data di uscita: giugno 2000

Midway sta sviluppando il sequel del suo **NFL Blitz**; si trattava di un football molto arcade, e il sequel recupera lo spirito semplice, immediato e giocabile del predecessore. Le regole del football sono forzate per dare al gioco un divertimento superiore: le squadre sono di soli **sei** elementi, la palla non può uscire dall'area di gioco, la violenza è persino incoraggiata. Tutto sembra molto divertente e piacerà anche a chi il football non lo conosce affatto. Sul lato tecnico dobbiamo dire che il gioco si presenta molto bene grazie a un look adeguato e ad animazioni all'altezza.



Le piton@te

A CURA DI Alessandro 'Pitone' Seccafieno

3, 2, 1... CONTATTO!



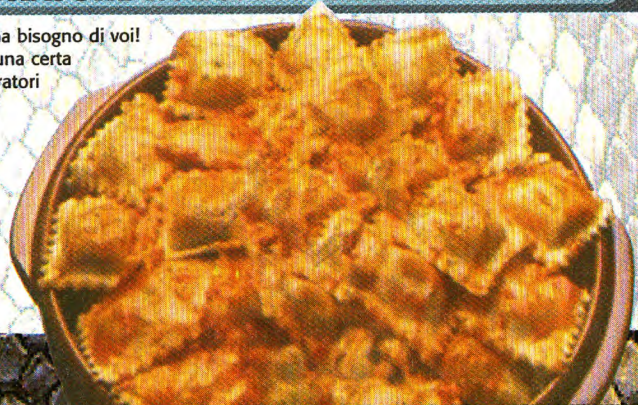
nche questo inverno se n'è andato. Ma perché, era mai arrivato?! Non ci si capisce più niente: sole desertico in Valle d'Aosta e neve a Gerusalemme; temperature tropicali in montagna e lupi che scappano dalla Sila perché c'è troppa neve... Il mondo sta veramente girando; eh, ma si sa, non ci sono più le mezze stagioni... Quando leggerete queste righe, noi saremo già in fermento per l'E3 di Los Angeles; quest'anno si preannuncia di fuoco! Innanzitutto la PS2 farà il suo debutto nel mondo occidentale, occidentale ho detto! America, non Europa! State calmi... Poi ci sarà la X-Box di Microsoft, il Dolphin di Nintendo, Lara in camicia e ossa, gli strip bar... Aspettatevi un reportage esaustivo sul numero di Giugno. Nel frattempo, godetevi lo special sul disastroso torneo di ISS Pro e un'avvolgente puntata di Mondo Pitone.

A. A. A. COLLABORATORE IN ZONA BOLOGNA CERCASI



lanet Playstation ha bisogno di voi! Cerchiamo, con una certa urgenza, collaboratori nella zona di Bologna.

I requisiti sono:
grinta, impegno, buona conoscenza dell'inglese scritto e parlato, ottima padronanza della lingua italiana, dimistichezza con il PC e la PlayStation e una connessione a Internet. Fateci sapere!



QUICK START - IN BREVE...



avidvale ha dei problemi a ottenere le carte nei mini giochi (di carte) di Final Fantasy VIII. Mi sa proprio che dovrà guadagnartele, caro David. Infatti, come sai, niente cheat! Continua a leggerci! UNA LETTRICE! UNA LETTRICE! Presto, tirate fuori il vestito della festa, ragazzi! Tu, là in fondo: mettili a posto la camicia! E tu pettinati, per l'amor del cielo! **Roberta Russo!** Eccoci qua, tutti pronti per soddisfare OGNI tuo desiderio. Come possiamo esserti utili, io e i miei compagni di giochi? Ah, vuoi abbonarti a Planet PlayStation, capisco. Beh, purtroppo non esiste ancora una campagna abbonamenti; come mi è capitato di ripetere più volte, non è una cosa che decidiamo noi: sono questioni in mano alla casa editrice. Ma sto escogitando qualcosa, senti qua: TU ci mandi una tua foto in formato 20x30 e IO ti porto Planet fresco di stampa insieme alla colazione e a una rosa rossa. EH?! Che ne pensi? Se sei schifata dal mio maschilismo, sentiti autorizzata a cestinare la copia di Planet che tieni tra le mani. Altrimenti manda una tua foto: discinta, possibilmente. **Marco 'Beraz' da Alzate Brianza (CO)** vuole sapere a cosa servono le caselle vuote a fianco delle piste di GT2 nell'Arcade Mode. Sono proprio quello che pensi: le vittorie in modalità speculare. Tu vuoi sapere se Syphon Filter uscirà su PlayStation o su PS2. [attimi di attesa mentre Marco riguarda la copertina. Ora torna a leggere la posta]. Soddisfatto? Cosa conteneva lo scatolone della Pharcom che volevi spedirmi? I vestiti di Lian? Una bambola gonfiabile di Lian? Le foto del Calendario 2000 di Lian? Tanto l'hanno fatto tutti un calendario per il 2000; manca solo quello di Planet! Stappiamo una bottiglia 'di quello buono' per **Luca Mammana** che è riuscito a spedire (con ottimi risultati) la sua prima E-Mail! Siamo onorati di essere stati i tuoi primi interlocutori o, se preferisci, cavie. Comunque, il mistero delle cheat di Lara Croft è VERAMENTE un mistero. Appena avremo notizie certe, le pubblicheremo. Se comunque sei alla 'disperata ricerca della verità', dovresti leggere Penthouse e non

giocare con Tomb Raider: lì c'è la Verità Assoluta. Potresti anche trarne delle conclusioni divine. **Claudio 'Wind Cell' da Milano** vuole sapere se i vecchi controller della Play andranno bene su quella nuova: certo che sì. Però i nuovi Dual Shock saranno completamente analogici in ogni loro tasto, escludendo Select e Start. Un **anonimo da Montecatini** che invia fax con un cellulare Omnitel vuole sapere cosa sono Game Shark, Explorer e affini. Beh, si tratta di particolari schede che si infilano nella PlayStation (nella porta parallela posteriore o nello slot della memory card) e permettono di andare a modificare il linguaggio macchina del gioco (lo so, specialisti, la sto facendo corta!). In questo modo puoi attivare bonus particolari e personaggi speciali, ottenere più crediti e sbloccare livelli segreti. In pratica, vi serve per arrivare prima alla fine del gioco, perdendo tutto il gusto che potevate provare nel raggiungere certi risultati con le vostre forze. Vi serve per barare. Oltre a farvi vedere i CD NTSC e quelli masterizzati, naturalmente. Un folle che mi manda un fax **NEC/Packard Bell** vuole le cheats dei Puffi. LE CHEATS DEI PUFFI?!? E per fare cosa, per vedere la Puffetta nuda? Perverto! Altre cheats le vuole **Nicola Magli da Brescia**: di, ma hai consultato il nostro sito? Lì ce ne sono molte. Giochi per PlayStation simili a Pharaon, Caesar e Age of Empires (questi per PC)? Beh, certo: Final Fantasy VIII, Tomb Raider III, Cina, Versailles, Egypt e Atlantis. Simili in che cosa? Nella noia che procurano, naturalmente! **Luca** è un appassionato di Winning Eleven e vuole sapere (ma la sua curiosità sarà già stata soddisfatta) se ISS Pro sarà uguale in tutto e per tutto al suo gioco preferito. Beh, la recensione risponderà per me! Winning Eleven 5! Ma scherziamo?! Luca! Che fretta hai?! Un gioco di tennis per PlayStation che sia migliore del tuo Actua Tennis? Ma è naturale: Anna Kournikova's Smash Court Tennis! Dare più spazio ai giochi giapponesi? E perché? Siamo in Italia e non avrebbe senso presentarvi cose che non vedrete mai! Vi consigliamo su quanto c'è in giro ORA e DA NOI! E adesso una vera



chicca! Direttamente dalla Capitale, il Recensore **Indegno Christian Pettini** risponde DIRETTAMENTE ad **Andrea Nicora**. Mai successo prima! Eccolo che arriva: "Ciao Andrea. Ho letto la critica che hai mosso alla mia recensione; mi sembra esagerato affermare che 94 sia un voto alto per un gioco in cui, come sostieni, l'intelligenza artificiale è quantomeno dubbia: infatti è relativamente facile trovare il gol grazie all'imbeccata del trequartista perché i difensori si dimenticano di marcare l'attaccante. WE4 non è un gioco semplice e quello che hai riscontrato non mi sembra un difetto, ma una dimostrazione della difficoltà del gioco. Personalmente, gioco con tre difensori in linea e la trappola del fuorigioco, e nel 2000 nessun attaccante ha mai fatto gol imbeccato da un lancio. Ti posso comunque consigliare di scegliere il cursore manuale e marcare personalmente la punta avversaria." Andrea Nicora, ora la palla è tua: facci sapere. **Andrea Delù da Cava Manara (PV)** è bloccato da un mese a Vampires: Countdown, un gioco NTSC. Purtroppo noi non conosciamo la soluzione di questo gioco, ma se qualcuno che legge ne sa qualcosa, ce lo faccia presente. **Marco Moretti da Sondrio** (quello che va a Bormio?) ha fatto un po' di confusione: non sono io che ho dato 95 a Fear Effect, ma l'ho caldamente consigliato io ad Alfredo. Contento che ti piaccia. Il titolo Fear Factor era quello inizialmente previsto, poi hanno optato per quest'altro: non so perché. Su Driver 2 ti sarai già letto la news un paio di pagine fa; sei sicuro di aver completato GT2 al 100%? Se così fosse, fai una foto allo schermo e mandacela subito: non lo ha ancora fatto nessuno! **Simone 'Raptor' Passafaro da Roma** ha un po' di problemi con suo fratello: se vuole giocare alla PlayStation, fallo fare, non è necessario cercare di soffocarlo nel sonno! La questione del 'sono più grande e ho più diritto a giocare' è purtroppo tutta da dimostrare (anch'io ho una sorella che cerca di battere il record interstellare di Bust A Move...). Il metodo più sicuro per liberarti di lui non è il gas e neanche il veleno: compragli una

PlayStation! Oppure collegalo in Internet e fagli vedere tutti i siti con le donne nude che hai visitato. Non hai Internet? Chiedigli se vuole giocare con te a Giro Giro Fomo o a Un, Due, Tre... Sberla! Se la tua pistola non funziona con Resident Evil Gun Survivor, probabilmente è un problema di connessione PAL/NTSC. Leggi la rubrica dell'hardware di questo mese (la pistola Logic 3) e scoprirai come risolvere il tuo problema. Tra le due tette di Lara Croft (destra o sinistra), preferisco quella centrale. La piattaforma di gioco migliore attualmente in Italia? La cassiera del Charro Café a Milano: che giochi ci sarebbero da fare! La mia reazione a un tuo paragone tra la PlayStation e il Nintendo sarebbe di chiederti: perché? Vorresti rivelare la vera identità di ogni redattore? Con foto e nomi veri? Ma noi non siamo supereroi (almeno, io sì; non so gli altri). I nomi sono però quelli veri e le foto... Beh, su questo numero puoi ammirare qualcuno di noi: nelle foto del torneo di ISS Pro ci sono Delmonaco e Prosperi. Quest'ultimo è anche presente nella sezione hardware mentre gioca a fare il DJ nei panni di DJ Duchessina. I nostri numeri di telefono li diamo solo alle sorelle dei lettori che ci hanno mandato foto nude. La distribuzione delle Guide Playstation è, ahimè, un problema annoso: prova nelle edicole e nelle librerie. Di più non zò! Vuoi un parere su sette giochi: ma le recensioni cosa le mettiamo a fare? Comunque, in breve: Dino Crisis è un bel simulatore di dinosauro ma ha un inventario troppo 'giapponese' e difficile da usare. Syphon Filter è il più bel gioco disponibile su PlayStation, superato solo da Syphon Filter 2 e affiancato da Tony Hawk's Skateboarding. Resident Evil 3 è il più bello della serie, mentre Tomb Raider 2... Beh, Ace Combat 2 non è male, ma preferisco Eagle One: Harrier Strike. 007 Tomorrow Never Dies è piuttosto brutto (l'ho trovato orrendo), mentre per Action Man vale lo stesso discorso di Tomb Raider 2. Un'ultima preghiera per te, Simone: lascia stare tuo fratello! E per questo mese è tutto, ma non temete: le vostre lettere non sono state cestinate né ignorate: è solo che manca spazio. Abbiate fede...

Carabattole, sghignazzate ed effluvi terreni del mondo PlayStation

SPECIALE TORNEO INTER-REDAZIONALE ISS PRO EVOLUTION



Lo scorso marzo si è tenuto a Milano il primo torneo inter-redazionale di ISS Pro Evolution.

Niente a che fare con il torneo itinerante che avete visto pubblicizzato in giro. Si è trattato di qualcosa di più oscuro, quasi una vendetta privata, un regolamento di conti. Da sempre gli addetti al settore, dal PR al giornalista, hanno sempre avuto la propensione a decantare le proprie abilità; in parole più povere, sbruffano tutti! Col calcio, poi...! Ecco che emergono campioni interstellari che, a sentire loro, non temono rivali. L'**Halifax**, distributrice del gioco, ha deciso di livellare ogni cosa indicendo questo torneo tra i membri delle redazioni di tutti i giornali del settore. Grandi erano le aspettative, come grandi i nomi che si sono fatti: gli eroi di Planet PlayStation erano, in principio, quattro. **Lucio 'Luxmania' Prosseri**, **Alfredo 'a'mamma' Delmonaco**, **Alessandro 'Pitone' Seccafieno** (cioè io) e **Marco 'Re Giorgio' Casaletta**, consulente calcistico di Planet PlayStation (ovviamente dopo Roy) e giocatore di grande fame. Tutti gli altri tre si sono



sempre vantati di essere dei campioni, mentre io ho sempre ammesso la mia noia di fronte al calcio in qualsiasi sua forma; naturale che fossi io il più scarso tra i quattro. 'Fortunatamente' all'ultimo momento ho dovuto paccare per problemi personali (il mio canguro aveva la pleurite), così i tre eroi si sono messi in viaggio da soli...

COSA È SUCCESSO

Tralasciamo ogni commento: io non c'ero e non vi posso raccontare come è andata. Lucio è ancora imprigionato nelle segrete della redazione e riceve le sue trenta frustate quotidiane. Marco Casaletta sta ancora scappando mentre

Alfredo... beh, Alfredo è in attesa di giudizio da parte di Roy. Dopo le chiacchiere che si erano sentite, sembrava che dovessero spaccare il mondo in quattro; purtroppo non è stato così, complici una velocità di gioco altissima alla quale i nostri eroi non erano preparati e l'effettivo valore degli altri giocatori. Insomma, non ce l'abbiamo fatta; non siamo arrivati neanche in semifinale, e questo è quello che conta. Speriamo che prima o poi facciano un torneo di **Syphon Filter** o di **Wip3out**; a quello indetto quest'estate, il Wip3out Trophy, non ho potuto partecipare. Lì sì che avrei qualcosa da dire anch'io!

PREMIO DI CONSOLAZIONE



Come avrete sicuramente notato, i premi che i nostri eroi hanno ricevuto sono stati 'crasti' e copiosi: palloni, magliette, t-shirt, asciugamani...

I palloni sono stati consegnati a chi ha superato le fasi eliminatorie e le magliette a chi ha superato gli ottavi; a chi è arrivato ai quarti è stato anche regalato un asciugamano, ma questo l'ha ricevuto solo Lucio che a tutti gli effetti si è dimostrato il migliore dei rappresentanti di Planet. Se fate caso alla foto del quiz 'Scopri le Differenze', uno dei tre non stringe niente. Perché? Mah, bisognerebbe chiederglielo; in compenso è tornato anche lui con il suo bel premio: UNA BELLA CESTA DI PALLONI, DICIASSETTE PER LA PRECISIONE, TUTTI BUSCATI NELLE PRIME TRE PARTITE DELLE FASI ELIMINATORIE! Complimenti, a'mamma!

SCOPRI LE DIFFERENZE!

Spesso mi è stato chiesto: "Pitone! Perché non inserisci nella tua rubrica una pagina di quiz, rebus e parole crociate sui videogiochi?" Ebbene, quel momento è giunto: vi presentiamo il primo **Planet PlayStation Visual (and Sexual) Difference Party Game!** È molto semplice: osservate molto attentamente le due



Soluzione: le foto sono state scattate in orari diversi!



foto e scoprite quale differenza intercorre tra la prima e la seconda! Forza ragazzi, so che potete farcela: il primo (meglio la prima) che mi invia la risposta esatta, vince un set di anelli per tende da doccia!

MONDO PITONE

PYTHON OF THE MONTH

Da un po' di tempo lamentavamo la carenza di foto artistiche a tema pitonate, carrellata iniziata virtualmente nel numero di novembre grazie all'exploit di **Stefania Toscano** alla festa Sony in occasione dello SMAU. Coraggiosamente, un'altra ragazza si è prestata per l'iniziativa: questa foto, completamente anonima, è arrivata in redazione all'ultimo momento e non ci siamo potuti esimere dal pubblicare cotanta bellezza. Purtroppo la lontananza del soggetto non permette di apprezzare al massimo la trama pitonata

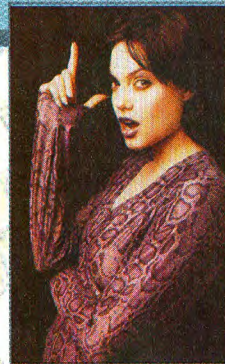


d'autore. Già, diritti d'autore della foto, proprio così!

del pantalone, ma vi assicuriamo che noi l'abbiamo esaminata con la lente d'ingrandimento e il pitonè C'E'. Inoltre, il soggetto è assai interessante: se le promesse che le spalle fanno sono vere anche solo per la metà, chissà di fronte che spettacolo si nasconde! Ringraziamo tantissimo la signorina che ci ha inviato la foto e la esortiamo a contattarci per... discutere di... diritti

BUON SERPENTE NON MENTE!

Ormai è la beniamina di redazione: si chiama **Angelina Jolie**. Come molti di voi sapranno, è l'attrice che interpreterà Lara Croft nel film su Tomb Raider ed è reduce da un Oscar come migliore attrice non protagonista per **Ragazze Interrotte** (che diavolo di titolo è?!). Nel quale recita al fianco di **Wynona Rider**. Tra l'altro, sul nostro sito (www.gamearena.it) ci sono alcune sue foto piuttosto interessanti... Comunque, per la cronaca, la signorina Jolie è la figlia di **John Voight**, mitico attore degli anni Settanta che tutt'ora si dimostra un grande: recente è la



sua interpretazione in **L'Uomo della Piovra** con Matt Damon e Danny de Vito, per non citare il suo grande classico a fianco di Dustin Hoffman, **Un Uomo da Marciapiede**. Come una folgore dal cielo, questa foto ha stroncato la redazione, confermando i miei sospetti: Angelina mi ama. Non ci sarebbe

altrimenti motivo per indossare un pitonate viola! Voleva farsi notare da me e mi ha fatto pervenire la foto segretamente!

DI LUCIO PROSPERI

Medievil 2

Planet Voto

93

A favore

- Grafica davvero molto bella
- Giocabilità alle stelle
- Completamente in italiano

Contro

- Strutturalmente piuttosto simile al precedente
- Sistema di controllo non impeccabile

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 9

Gameplay 9

Sonoro 8

Longevità 8

Originalità 6

L'interno del laboratorio del Dottore: attorno a voi abunda il lusso sfrenato!

Il riposo di Sir Daniel Fortesque non è sicuramente eterno. Ogni pretesto è buono per risvegliarlo, fargli indossare scudo e armatura e buttarlo nuovamente nella mischia.



Il taciturno **Sir Daniel Fortesque**, dopo essersi sbarazzato di **Zarok**, stanco e provato

dall'ennesima battaglia era tornato al suo sepolcro con tutta l'intenzione di restarci per sempre (sognare il riposo eterno... che cosa bizzarra!). Evidentemente gli dèi non hanno rispetto delle sue fatiche, o forse sulla Terra gli eroi non sono più quelli di una volta. Fatto sta che il pavido cavaliere si ritrova al centro di una nuova avventura. Trecento anni dopo le vicende narrate nel primo episodio, la salma mal conservata di Fortesque giace dimenticata nel magazzino polveroso del più importante museo di Londra.



▲ **Strada senza uscita? Non vi preoccupate, una soluzione c'è sempre.**

All'improvviso, si scatena il finimondo. **Lord Palethorn**, un ricco industriale senza scrupoli, ha rinvenuto un

preziosissimo libro di magia nera grazie al quale è in grado di risvegliare terribili mostri. Inutile dire che le sue mire non sono tra le più innocue e che il suo obiettivo è tutt'altro che rivolto a fare del bene, eccetto che a se stesso.

UN TIRANNOSAURO

QUA E UNO LÀ

I primi effetti dei sortilegi fatti da Palethorn si

evidenziano con il risveglio dello scheletro di un **tirannosauro**, che sarà il primo nemico con il quale dovrete scontrarvi. Muoverete i primi passi all'interno del museo che accoglieva le vostre spoglie, ancora un po' storditi per l'ennesima resurrezione.

Immediatamente, però, farete la conoscenza di **Winston**, un piccolo fantasma che vi fornirà le prime sbrigative spiegazioni. Ogni volta che incontrerete, lungo il cammino, un **alone luminoso** potrete richiamare lo spettro e ricevere utili

▶ **Le vie di Londra sono popolate da orde di simpatici zombie, molto più pericolosi di quello che sembra da questa immagine!**

LA LEVA DEL '58



Gli enigmi presenti all'interno del gioco sono piuttosto semplici e raramente vi capiterà di trovarne uno che vi farà perdere il sonno. Il più delle volte il tutto si risolverà nel recuperare qualche **chiave** da inserire nell'apposita porta (ma dai?!) o colpire una **leva** per azionare delle piattaforme.



Insomma, non potrete lamentarvi. Se volete azione **Medievil 2** ve ne offre a piene mani; se cercate enigmi più profondi e impegnativi, questo non è il genere che fa per voi.



LA BANCARELLA DELLO SPIF

Girovagando per i vari livelli vi capiterà spesso d'imbattervi in un losco figuro. Questo individuo, che si chiama **Spif**, è solito vivere nell'ombra. La sua avidità è tale da renderlo insensibile ai sentimenti e alle emozioni, specialmente la paura



(non so voi, ma io mi guarderei bene dal preoccuparmi di guadagnare qualche lira in zone infestate da tremendi mostri...). Comunque, a voi non resta che sfruttarlo acquistando ciò che ha da proporvi, utilizzando i sacchi di **monete d'oro** soprattutto quando vi troverete a corto di munizioni o altro.



informazioni per il prosieguo del livello. Ma non c'è tempo da perdere. Ancora una volta il mondo aspetta che siate voi a salvarlo: dovrete nuovamente buttarvi nella mischia!

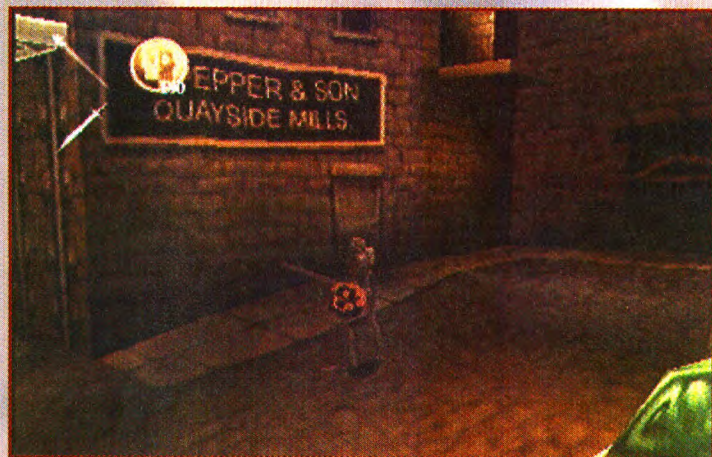
AMBIENTAZIONI LUGUBRI

La prima cosa che balza agli occhi è la realizzazione di **ambientazioni di gioco** davvero incredibili e caratterizzate da paesaggi lugubri e terrorizzanti. Dopo il primo livello all'interno del **museo**, discretamente realizzato ma non eccezionale, quelli successivi si distinguono per un'attenzione al

dettaglio incredibile. Ma la cosa più importante è l'atmosfera che ogni stage riesce a restituire, grazie a un'attenta ricostruzione storica.

Già nel secondo livello vi aggirerete per un **Londra** del fine secolo scorso, caratterizzata da piccoli vicoli, case di mattoni e un sacco di zombie. Sì, perché ovunque andrete sarete sempre accompagnati da mostriciattoli di varia natura che vi costringeranno a un duro lavoro per riuscire a sopravvivere.

A questo punto ci si trova davanti a un dilemma. Se Sir Daniel Fortesque non vede l'ora di tornare nel regno dei



▲ Devo prendere nota di quell'indirizzo... potrebbe tornarmi utile...

morti, con che spirito può lottare per la sopravvivenza del resto dell'umanità? Quale occasione migliore che perire sotto i colpi di un cavaliere in armatura per ritrovare il comodo vellutino della sua bara? Mistero.

Forse è anche per questo che il **livello di difficoltà** risulta piuttosto elevato fin dai primi schemi. È vero che, disseminate qua e là, troverete le solite **fontane verdi** rivitalizzanti, ma vi toccherà sudare le proverbiali sette camice per vedere la parola fine scritta sul vostro monitor.

UN CIMITERO DI RISATE

Oltre all'ambientazione 'horror' presa interamente dal primo episodio, un altro elemento è rimasto invariato: lo **humor**. Già il fatto che potrete cavarvi un braccio e utilizzarlo per randellare gli avversari è una cosa che ogni volta 'strappa' più di un sorriso (e scatena anche tentativi di emulazione qui in redazione: più volte Pitone ha cercato di farlo con me). Stesso discorso per i vari **zombie** che si aggirano barcollanti per lo schermo, incuranti del fatto che



▲ L'ossuto protagonista si arrampica in stile Lara Croft utilizzando le scale e le scanalature delle pareti.



▲ È stata messa molta cura nella realizzazione delle varie ambientazioni e degli elementi di contorno.

CIAC! AZIONE!

Il lungo filmato di presentazione è realizzato davvero bene e vi farà compiere un lungo viaggio tra gli eventi che hanno portato **Sir Daniel Fortesque** a combattere (e sconfiggere) **Zarok** nel primo episodio e quelli che hanno portato alla vostra resurrezione. Farete anche la conoscenza di **Lord Palethorn**, il cattivone di turno, con il quale inevitabilmente sarete costretti a scontrarvi.

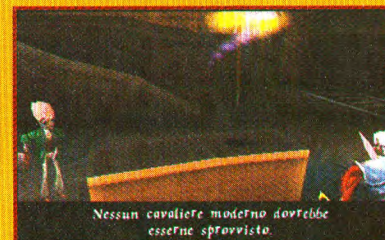


CHE BELLO AVERE TANTI AMICI!



Fortesque, è un piacere incontrarti: credo tu sia leggermente

Una volta superato il livello ambientato nel museo e sconfitto il tirannosauro, arriverete al covo dove si trova il dottore.



Nessun cavaliere moderno dovrebbe essere sprovisto.

Questo bizzarro individuo, aiutato dal fantasma Winston, vi illustrerà i pericoli disseminati nei vari livelli e vi consegnerà delle armi in cambio dei vostri calici ricolmi delle anime dei mostri uccisi.



ISTRUZIONI DELLA MISSIONE X AFFRONTA LIVELLO A

CHE SIMPATICA COMBRICCOLA...

Durante l'avventura avrete modo di conoscere diversi personaggi, tutti caratterizzati da un aspetto particolarmente inquietante ma comunque piuttosto simpatici. Si comincia con lo scheletro che vi permetterà di accedere alle opzioni per caricare/salvare una partita già cominciata. La cosa simpatica è che i vari blocchi di salvataggio sono riportati sulle iscrizioni di altrettante bare (siete autorizzati a toccare ferro... o altro!).



X SELEGGI A INDIETRO

gli avete tagliato testa e braccia. Questi bizzarri non-morti non perderanno anche l'occasione di spruzzare in giro un po' del loro sangue verde... bleah! Un po' meno spiritoso risulta il primo mostro, il già menzionato t-rex scheletrico, che tra una mutazione e l'altra vi impegnerà non poco. Ucciderlo non sarà così complesso: non è infatti dotato di molta resistenza, ma trovare il suo unico punto debole vi farà perdere più di una vita.

L'ironia che cosparge e insaporisce (sembra una salsa...) ogni elemento di gioco è evidente anche nei vari effetti sonori, che sono davvero spiritosi a cominciare dai vostri grugniti ogni volta che sarete colpiti (e che sembrano in verità delle... digestioni particolarmente rumorose!). Stesso discorso anche per quelli ambientali, come il clangore dei contatti tra spade e armature o le musicchette che accompagneranno ogni vostra azione.



▲ La fontana verde rivitalizzante è un oggetto che si incontra sempre molto volentieri.



▲ Problemi di alitosi?

CHI CERCA, TROVA!

Rispetto al primo episodio le modifiche non riguardano tanto l'aspetto grafico (anche perché Medieval già godeva di una realizzazione tecnica sopra la media) quanto la gestione dell'inventario. Pigiando il tasto select, infatti, avrete immediatamente a disposizione gli oggetti raccolti fino a quel momento, ma anche tutti gli altri in modo da sapere sempre cosa vi manca. È stata anche aumentata l'interattività con i fondali, e spesso potrete utilizzare alcuni oggetti per raggiungere zone altrimenti inaccessibili. Nel primo livello, per esempio, potrete sfruttare la furia distruttiva del lucertolone per entrare in stanze nascoste o saltare su sporgenze irraggiungibili utilizzando statue della dea Calli?! La ricerca degli oggetti è

piuttosto semplice e gli enigmi non vanno mai oltre il binomio 'trova chiave-inseriscila nella porta' o 'utilizza la torcia con il fuoco'. Questo perché gli sviluppatori hanno deciso di insistere più sulla componente arcade che sulla ricerca, a tutto vantaggio dell'immediatezza di gioco.

Un personaggio che è rimasto dal precedente episodio è lo strozzino, il losco individuo che si aggira incurante dei mostri per i vari livelli, e che è in grado di offrirvi oggetti

piuttosto utili (su tutti, le ricariche per le varie armi da fuoco) in cambio del denaro che raccoglierete qua e là. Deviando dal percorso principale, a volte potrete capitare in zone appartate, nelle quali rinvenire succosi scrigni (come faccia uno scrigno a essere succoso non si sa... ma d'altra parte è così), all'interno dei quali troverete armi e scudi.

IL MIO CALICE È COLMO D'EBBREZZA

Nei vari livelli dovrete cercare di eliminare più nemici possibili. Questo perché ogni mostro ucciso andrà ad aumentare il livello di un calice posto nella parte alta dello schermo. Una volta raggiunto il 100% potrete raccogliergli e utilizzarlo nel laboratorio del dottore per ricevere in cambio nuovi oggetti per il

Il gioco è interamente in italiano, sia nei sottotitoli che nei dialoghi.



Ce l'hai fatta, ottima mossa Dan. Se incontri quel mostro,

vostro arsenale. Inoltre, in questa zona avrete accesso anche al **proiettore**, che vi permetterà di avere un'anteprima, con spiegazione annessa, dei livelli che andrete ad affrontare. Grandissima cura è stata messa nell'implementazione delle **vibrazioni**, che sono davvero straordinarie. Ogni passo che farete sarà accompagnato da una piccola 'reazione' del vostro pad, che si farà sempre più intensa in caso di scontro con i nemici; in un livello avvertirete addirittura delle leggere vibrazioni quando dei **massi** cadranno sul pavimento vicino a voi. Bisogna dire che ultimamente i giochi riescono a regalare sempre più coinvolgimento grazie all'eccellente sfruttamento di questa periferica.

CHE BELLA GRAFICA!

Come già accennato, la **grafica** è davvero pregevole, anche se i miglioramenti rispetto al precedente capitolo non appaiono così evidenti. Ottime risultano le **animazioni** sia di Sir Daniel Fortesque sia dei vari nemici, molto varie e davvero convincenti. Detto dei buffissimi zombie, non possiamo non citare i **quadrupedi** (non saprei veramente definirne la razza!) scheletrici o i rubicondi **soldati**



Non contento, il dinosauro si trasformerà in un lucertolone volante sputafuoco!

che non fanno altro che sparare enormi palle di cannone da ridicoli archibugi. Gli **effetti di luce** e le **esplosioni** sono ben realizzate anche grazie al sapiente uso di zone illuminate e ombre, a evidenziare ancora di più le valide scelte cromatiche effettuate dai programmatori. L'azione frenetica e coinvolgente non vi lascerà un attimo di tregua e vi garantirà ore e ore di divertimento. Qualche dubbio resta legato al **sistema di controllo** che in alcune circostanze non mi è parso precisissimo, soprattutto utilizzando lo stick direzionale. Queste imperfezioni non comprometteranno mai la giocabilità generale, che resta elevatissima... Al massimo dovrete ripetere un paio di volte un salto da una piattaforma all'altra.

RIPOSA IN PACE

Alla luce di quanto detto, **Medieval 2** si dimostra un titolo eccellente, degno successore del primo bellissimo episodio. La realizzazione tecnica è davvero ottima, e l'ironia che pervade tutta la produzione dona al gioco quel tocco in più che non guasta mai. La frenesia e l'immediatezza d'azione rendono il titolo della **Sony** ideale per tutti quelli che amano agire senza troppo riflettere e detestano perdere tempo ad arrovellarsi in giro per i livelli. Se avevate giocato volentieri al primo episodio non potete assolutamente farvelo scappare; se invece non ci avete giocato, non dovete perdere l'occasione di vestire i panni del simpatico Sir Daniel e lanciarsi nella più grande avventura che uno scheletro abbia mai affrontato!

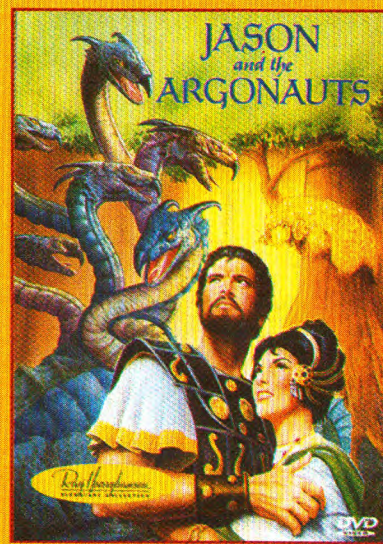
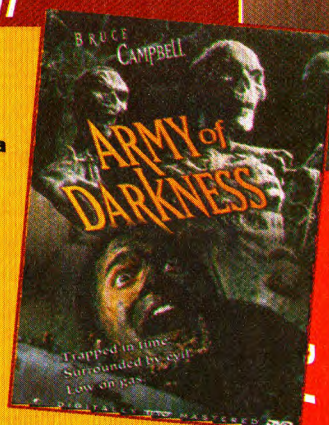


Cercate di sottrarvi agli abbracci e alle attenzioni degli zombie... lo dico per il vostro bene!

LA SALMA È LA VIRTÙ DEI MORTI

Il cinema, spesso, ci ha regalato grandissime emozioni o ci ha fatto tremare dalla paura. Sovente i cineasti sono riusciti a suscitare queste emozioni, riproducendo i mostri che popolano le nostre più terribili fantasie. Alcune di queste pellicole hanno avuto per protagonisti degli scheletri animati: il primo in assoluto fu un film italiano del 1963, "Gli Argonauti", che aveva tra i protagonisti **Giuliano Gemma** (anche se allora andava di moda ribattezzarsi con nomi americani) e che narra le avventure picaresche di Giasone alla ricerca del mitico Vello d'Oro (chiedete ai vostri prof. di Letteratura, chiedete...).

Più recentemente è stato **Sam Raimi** a ricreare un intero esercito di non-morti nel bizzarro "L'armata delle Tenebre" con l'insuperabile **Bruce Campbell**, praticamente il sesto capitolo della saga de "La Casa". Il protagonista, **Ash**, si ritrova in un'epoca in bilico tra passato e futuro, nella quale deve prevenire la venuta di terribili demoni sulla Terra. Praticamente un must. Ecco le due copertine dei film citati... Se ne avete la possibilità, cercate di recuperarli in videocassetta o DVD.



Casa: **Eidos**
Genere: **Azione**

Numero giocatori: 1
Blocchi memoria: 1

Compatibilità: **Dual Shock** (analogico e vibrazione)

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

Urban Chaos

Planet Voto

88

- A favore**
- Storia intrigante e atmosfera affascinante
 - Buona varietà di missioni
- Contro**
- Metodo di controllo quasi orrido
 - Dispersivo nell'assegnazione delle missioni che si accavallano senza soluzione di continuità

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

- Grafica 8
Gameplay 7
Sonoro 7
Longevità 8
Originalità 8



Nel simpaticone di **Nostradamus**, il filosofo-veggente-scienziato-senziente del 1500, ce n'ha tirata un'altra delle sue: intanto, vorrei sapere quanti hanno toccato ferro ogni volta che ha aperto bocca... Poi ho scoperto che è il più famoso antenato di Elton John; anche lui, quando ne diceva una, qualcuno ci rimetteva la pelle di sicuro! Comunque, scongiuri a parte, questo bel tomo ha fatto una previsione: "Nel luglio del 1999, dal cielo arriverà il grande Re del Terrore. Farà risorgere il Re dei Mongoli e la guerra regnerà sovrana prima e dopo la sua venuta." Probabilmente, parlando del Re del Terrore, si riferiva a George Romero, il regista de *La Notte dei Morti Viventi*. Però, si dà il caso che Romero sia ancora tra di noi (e, a questo annuncio, voci incontrollate dicono che abbia cominciato a fare scongiuri su scongiuri).

Il gioco inizia la fatidica notte del 31 dicembre 1999, quella serata che tutti ricorderete (io no perché... lo so io perché!) come *'La Notte di Fine Millennio'*. Avrete senz'altro pagato cifre spropositate per partecipare a una festa-pacco dove erano inclusi



▲ Le scale sono uno dei modi più comuni per raggiungere i tetti dei palazzi di Union City. Questi diventeranno uno dei vostri itinerari preferiti.

un free-drink e una fetta di panettone con un calice di prosecco (fatto con la polverina) allo scoccare della mezzanotte. Mentre voi festeggiavate, **D'Arci Stern** e **Roper** erano di pattuglia lungo le strade di Union City, città simile a una metropoli americana

qualsiasi: tipo Sierra Blanca, Texas, venticinque abitanti, due distributori di benzina, un Texas Pizza in ristrutturazione e un motel a ore. Scherzi a parte, Union City è una metropoli del tutto simile a New York, New Orleans o New Voghera. Per la

UNA CITTÀ VERA

Non potete assolutamente esimervi dal parlare con le prostitute che incontrate nel gioco! È un'esperienza unica nel suo genere...

Non stupitevi, basta leggere cosa dice la 'signorina buonanotte' nella centrale di polizia se cercate di parlare. Nel caso non riusciste a leggere la didascalia, ve la riporto. Nota: la signorina sta cercando di giustificarsi con D'Arci, provando a dare una spiegazione al suo comportamento sospetto.

"Non ho fatto niente di male... Stavo solo... chiedendo un passaggio a quel tipo... è un mio vecchio amico!" Seeee, come no! Se non siete convinti, vi cito altri due episodi. Primo:



girate un angolo oscuro e sorprendete una coppia. Lui, un tipo atletico in tuta (se è atletico...), sta parlottando con questa signorina vestita in maniera... discinta. All'arrivo di D'Arci si spaventano, lei si rimprovera, lui si giustifica malamente e si allontana. La signorina si allontana in direzione opposta blaterando qualcosa sul

tipo: "Voi sbirri sempre a rompere a noi oneste lavoratrici... Mai che ci lasciate lavorare in pace!". Domanda: che tipo di lavoro stava facendo in quell'angolo? Secondo episodio sconcertante: D'Arci sorprende un tipo, anche questo in tuta,

che sta facendo pipì in un angolo. La poliziotta si esacerba non poco, forse troppo per l'entità del 'danno'. Sta di fatto che il tipo le risponde malamente: "Non si può più pisciare in pace in questa città?!" Dopodiché si ricompone (...) e se ne va. L'unica cosa che la trattiene dall'inseguirlo è l'arrivo di due Wildcats con cui avrà da dire...



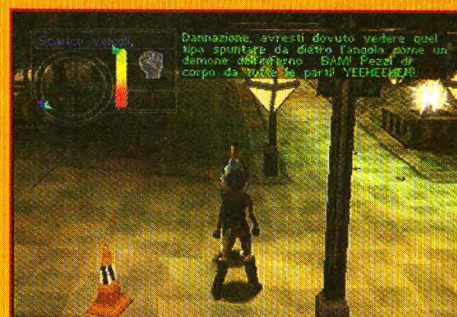
▲ **Nel percorso di guerra, verrete invitati a scalare muri di corda e a saltare fossati e strapiombi. Cercate di fare l'abitudine al pessimo sistema di controllo.**

cronaca; Sierra Blanca esiste veramente ed è come ve l'ho descritta: ci ho passato una notte d'incubo! A Union City le cose sembrano girare per un verso piuttosto strano. Nell'ultimo periodo il tasso di criminalità si è alzato incredibilmente; nuove street gang si sono affacciate sul panorama metropolitano seminando morte e terrore. In particolare, i Wildcats si sono dimostrati più facinorosi del solito, acquisendo sempre più seguaci e sempre più potere. Si verrà poi a scoprire perché...

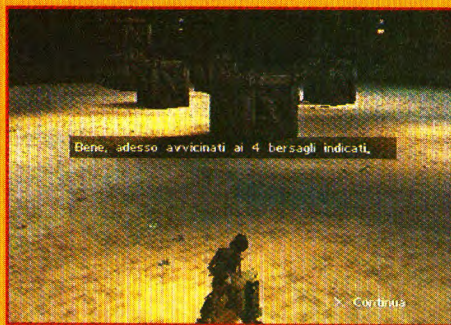
quello che c'è nel giardino della casa di Lara Croft, che dovrete percorrere in un determinato limite di tempo. Imparerete così come far muovere D'Arci nell'ambiente urbano che dovrà fronteggiare; salti, appigli, scale, reti... Cose che ogni cittadino dovrebbe saper affrontare, almeno a quanto dicono alla scuola di polizia della quale D'Arci fa parte. Avrete **un minuto e mezzo** per finire il percorso e raggiungere un **interruttore** che dovrete spegnere. Non è difficile, se non fosse per il dannato metodo di controllo con il quale dovrete fare i conti, volenti o nolenti. Sappiate che il pad supporta la modalità analogica e quindi, spingendo lo stick di **sinistra** per un brevissimo spazio, farete in modo che D'Arci cammini. Se lo spingete a fondo corsa, la signorina Stern prenderà a correre. Questi movimenti sono fondamentali per evitare di cadere dai cornicioni che sovente dovrete percorrere; il più delle volte, cadrete nello strapiombo perché la Eidos, si sappia, NON È CAPACE DI SFORNARE UN GIOCO CON UN CONTROLLO DECENTE! Non importa chi sia lo sviluppatore: la casa inglese ha il tremendo potere di rendere una pena il semplice spostamento dei suoi personaggi nell'area di gioco. Qualche esempio? **Akuji the Heartless**, Razel di **Soul Reaver** e... ovviamente, la signorina **Croft**! E non voglio sentire proteste del tipo: "Ma Tomb Raider è..." Niente da fare! Possono aver migliorato quello che volete: far muovere Lara è

LA DURA VITA DELLA POLIZIOTTA (MA EDWIGE FENECH ERA MEGLIO!)

Urban Chaos è il primo vero **simulatore di poliziotto**. No, davvero! Non è uno scherzo come quando vi parlavamo del simulatore di minareto o dell'emulatore di trattore agricolo. Camminate per Union City e a un certo punto ricevete una chiamata dalla centrale: "D'Arci! (Questo comincia a rompere...) Recati all'incrocio tra la Quinta e l'Ottava e interroga i testimoni presenti nella zona: c'è stato un omicidio!" Sarà così che vi recherete all'incrocio e, premendo il tasto **azione**,



parlerete con le persone presenti. Alcuni vi forniranno informazioni utili, altri saranno più reticenti; le notizie che vi forniscono saranno utili per risolvere i casi che vi vengono assegnati. Potrà invece capitarvi di dover arrestare alcuni sospetti: per farlo, dovrete prima stenderli a pugni e poi ammanettarli (molto bondage...). Per farlo, premete il tasto **azione** stando sopra di loro quando sono a terra. È una sensazione impareggiabile...



▲ **Non spaventatevi se le barre di energia dei vostri nemici sembrano lunghissime: un paio di combo e vanno a terra. E anche se hanno ancora energia, li potete ammanettare e mettere fuori gioco.**

IMPARIAMO A GIOCARE

Iniziate il gioco con la visione della **mappa** di Union City, dove alcune bandierine segnalano la presenza di luoghi caldi, ovvero di zone che potete visitare. Oltre all'area dell'Incidente Automobilistico, vero e proprio inizio del gioco, avrete accesso a una sezione di **training** che potrete affrontare nell'ordine che più vi piace. Le sessioni sono quella di **guida**, quella di **educazione fisica** e quella di **combattimento**. Vi consiglio vivamente di intraprenderle dalla più semplice alla più difficile per poi buttarvi nell'azione sfrenata del gioco. In termini pratici, significa che dovete andare nel campo di educazione fisica dove imparerete come guidare D'Arci nei suoi movimenti. Sarete posti di fronte a un percorso di guerra; così è definito un percorso a ostacoli del tutto simile a

quello che c'è nel giardino della casa di Lara Croft, che dovrete percorrere in un determinato limite di tempo. Imparerete così come far muovere D'Arci nell'ambiente urbano che dovrà fronteggiare; salti, appigli, scale, reti... Cose che ogni cittadino dovrebbe saper affrontare, almeno a quanto dicono alla scuola di polizia della quale D'Arci fa parte. Avrete **un minuto e mezzo** per finire il percorso e raggiungere un **interruttore** che dovrete spegnere. Non è difficile, se non fosse per il dannato metodo di controllo con il quale dovrete fare i conti, volenti o nolenti. Sappiate che il pad supporta la modalità analogica e quindi, spingendo lo stick di **sinistra** per un brevissimo spazio, farete in modo che D'Arci cammini. Se lo spingete a fondo corsa, la signorina Stern prenderà a correre. Questi movimenti sono fondamentali per evitare di cadere dai cornicioni che sovente dovrete percorrere; il più delle volte, cadrete nello strapiombo perché la Eidos, si sappia, NON È CAPACE DI SFORNARE UN GIOCO CON UN CONTROLLO DECENTE! Non importa chi sia lo sviluppatore: la casa inglese ha il tremendo potere di rendere una pena il semplice spostamento dei suoi personaggi nell'area di gioco. Qualche esempio? **Akuji the Heartless**, Razel di **Soul Reaver** e... ovviamente, la signorina **Croft**! E non voglio sentire proteste del tipo: "Ma Tomb Raider è..." Niente da fare! Possono aver migliorato quello che volete: far muovere Lara è

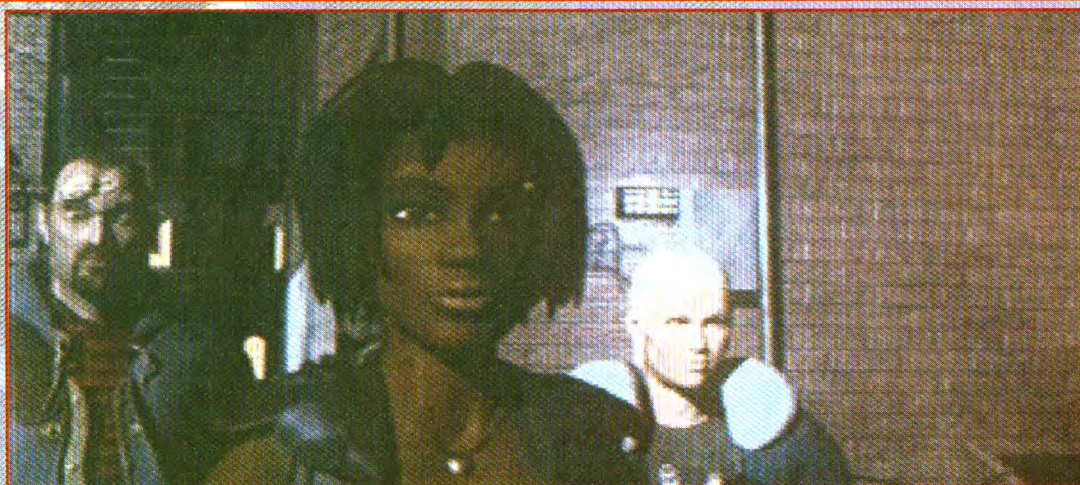


◀ **Seee... e io voglio fare il pompiere, come Grisù! Questo è il suicida che dobbiamo salvare. Dopo averlo ascoltato, la tentazione è quella di buttarlo di sotto!**

INTERATTIVITÀ



Ecco un esempio di come potete **interagire con l'ambiente**. Tralasciando 'piccolezze' come il saltare sulle casse, lo scroccare passaggi sui tetti delle auto o parcheggiare un furgone sotto un muro per usarlo come rialzo e oltrepassarlo, c'è di più. Lo vedete il tetto? Lo vedete il cavo? Qual è la soluzione più ovvia che vi viene in mente? Esatto, è proprio quella di aggrapparsi al cavo e scivolare in basso. Tra l'altro, nella prima foto, D'Arci si trova di fronte a un power-up che incrementerà la sua velocità. Ma per i dettagli sulle velleità RPG del gioco, vi rimando al box apposito.



▲ *Lei è D'Arci Stern, la morettina del dipartimento di polizia di Union City e protagonista del gioco. Corre come Flo Griffith (pace all'anima sua!) e mena come Nemesis.*

come cercare di far correre una gazzella alla quale hanno amputato tutte e quattro le zampe!

IMPARIAMO A COMBATTERE

La sezione di combattimento vi vedrà protagonisti di una volgare rissa di strada nella quale sarete impegnati a menare con violenza inaudita i membri dei **Wildcats** che, per l'occasione, fungono da sparring partner per il vostro allenamento. Inizialmente ne incontrerete **uno** o **due**, fino ad arrivare sul tetto di un palazzo dove sono addirittura in **quattro**! È a questo punto che si manifesta la croce e delizia del gioco: la modalità **combattimento**. Senza che voi possiate deciderlo (ed è un bene, credetemi), quando D'Arci incontra dei malviventi entra subito in

modalità **Combat**. Questo significa che assumerà una posizione di lotta e che i suoi movimenti cambieranno, nonostante il fatto che i comandi che le impartite sono gli stessi. Il cambiamento si evidenzia per lo più nei movimenti, che non saranno più lineari come quelli normali ma saranno caratterizzati da scarti laterali atti a evitare i colpi avversari. Altresì, potrete usufruire di una particolare 'griglia' di colpi: premendo i pulsanti del **calcio** e del **pugno**, uniti ai tasti direzionali, sferrerete dei colpi nella direzione che vorrete, qualunque sia il vostro orientamento. In parole povere (e falla breve, Pitone!), se state fronteggiando un avversario e ne avete uno alle spalle, premendo il calcio e il tasto indietro sferrerete un calcio in

controllo sulle auto e sui furgoni (ma anche sulle moto) è facilissimo, anche divertente se volete. Sembra di pilotare una macchina di **GTA** in tre dimensioni! Usando il solo stick analogico avrete sottomano tutto ciò che vi serve: dosando la spinta sceglierete la velocità, e sterzando bruscamente farete in modo che la macchina sgommi o derapi; tirandolo indietro, attiverete la retromarcia. Il comportamento su strada delle macchine si può definire goffo, quasi comico, ma non è certo la guida il cuore del gioco. Il vantaggio che avrete nell'imparare a guidare è che, proprio come in GTA, in qualunque punto della città voi siate potrete salire su un qualunque automezzo per percorrere le distanze più lunghe. Proprio così, avete

capito bene: pistola alla mano, piazzatevi in mezzo alla strada, fermate la prima macchina che passa con una gestualità tipica da sbirro e salite. Tutto qui. Quello che di negativo può capitarvi è che, cercando di salire su una macchina ferma, la troviate chiusa; in questo caso, non potrete fare nulla se non scaricare una buona dose di piombo sul mezzo e farla saltare in aria. Lo scopo? Scaricare il nervosismo che avrete senz'altro



▲ *Esiste anche una modalità stealth. Premendo il tasto azione vicino a un muro, vi appiattirete come Snake; se lo premete in spazio aperto, vi accuccerete come Lara. Un bel mix, non c'è che dire. Rikimaru, dove sei??*

quella direzione senza doversi girare. Nella sezione **training** e nei primi combattimenti, questo sarà assai comodo e, in qualche modo, piacevole. Proseguendo nel gioco, quando i combattimenti si faranno più aspri e concitati, vorrete poter disporre di un diverso metodo di controllo: cercando di spostarvi dalla zona dello scontro, otterrete solo di muovervi confusamente in totale contrasto con quella che è la vostra volontà, rischiando il più delle volte sonore mazzate se non colpi di arma da fuoco. Siete confusi? A quest'ora anch'io, ma è più semplice da constatare in pratica che leggerlo!

IMPARIAMO A GUIDARE

La sezione di **guida** è quasi tragicomica! Non c'è alcuna velleità simulativa nel guidare gli automezzi a Union City, e il

addosso non potendo impossessarsi della macchina. Ma c'è di peggio: se non effettuate correttamente la manovra di arresto del veicolo in movimento (o non aspettate che rallenti), questo vi arrosterà mandandovi a gambe all'aria; non è una bella cosa, ve lo garantisco. Però c'è una particolarità che mi ha fatto sbavare come un lama: se vi serve un passaggio ma non riuscite a impossessarvi di una macchina, potete sempre saltarci sopra e farvi scarrozzare dove volete, sempre ammesso che vada nella direzione che vi interessa. Ma torniamo alla sezione di training: la prima prova è **a tempo**. Dovrete percorrere **tre giri** del tracciato propostovi in un tempo limite. È piuttosto facile e non troverete difficoltà nel farlo. Dopo aver superato le prime missioni del gioco effettivo, comunque,

CONTINUIAMO COSÌ, FACCIAMOCI DEL MALE...

La sezione di addestramento al combattimento vi spiegherà come trattare con la brava gente che infesta Union City. Come detto in precedenza, nella modalità **Combat** potrete colpire chi vi sta dietro (o di fianco) semplicemente premendo i tasti direzionali abbinati al colpo che volete sferrare. Nella prima immagine vedete chiaramente come D'Arci stia cercando di colpire l'aggressore alle sue spalle; il suo orientamento rimane comunque verso nord, cioè verso l'aggressore davanti a lei. In questo modo, quando il calcio è stato sferrato, tornerete a fronteggiare il primo aggressore. Nella seconda immagine, si nota



come D'Arci abbia catturato un teppista con una presa. Per farlo, occorre usare il tasto **azione** quando si è a stretto contatto con l'avversario. Nel momento in cui lo si è intrappolato, si può decidere con tutta calma come colpirlo. Usando il **pugno**, gli tirerete una gomitata sulla schiena (AHIO!); se premete il **calcio**, gli arriverà una ginocchiata nello stomaco, ma a noi piace credere che gli arrivi un po' più in basso. Se premete nuovamente il tasto **azione**, invece, lo ribatterete a terra con una mossa di judo. A questo punto, potete posizionarvi sopra di lui e arrestarlo anche se ha la barra energetica piena. Tanto è a terra...



potrete tornare quando volete nel campo di addestramento e cercare di superare prove più difficili: questo vale per la guida come per il combattimento. Per dirne una: la seconda prova di guida prevede che facciate **due giri in un minuto e mezzo** e che parcheggiate la macchina in uno spazio ristretto usando anche la retromarcia, come fareste in realtà. Quando l'ho visto, la prima cosa che ho pensato è stata: "È questo il VERO simulatore di guida! Altro che GT2...". Rinsavito, mi sono dedicato al gioco vero e proprio.

IMPARIAMO A FARE IL POLIZIOTTO

Union City è una città che pulsa, vive di vita propria. Voi interagirete con i suoi cittadini come farebbe un vero **poliziotto**: raccoglierete testimonianze, fermerete i sospetti e, nel caso, li arresterete. Impedirete il compiersi di atti impropri, romperete le scatole a chi insozza la città e risolverete i crimini che la appestano. Per i dettagli, vi rimando al box apposito. Lo svolgimento del gioco è non-lineare, ovvero vi verranno assegnati dei compiti che potranno subire cambiamenti lungo il percorso; come in Syphon Filter, poi, ve ne saranno assegnati altri mentre ancora cercate di portare a termine i primi. Mentre però in Syphon Filter le cose sono tutte piuttosto chiare, in **Urban Chaos** sarete presto vittima della "Sindrome da Panico" che vi attanaglierà mandandovi nel pallone. "D'Arci! Recati a Bushy Park e recupera la macchina incidentata! Sembra che sia stata usata per una rapina." Mentre siete ancora sulla strada per il parco, la radio strilla: "D'Arci, recati all'incrocio con Wilson Street per incontrare l'agente Barry! Ha urgente bisogno del tuo supporto!" Allora cambiate strada, cercando di seguire il secondo segnale che compare sul radar e che simboleggia l'agente Barry. Non fate in tempo a raggiungerlo, che la dannata radio squilla di nuovo: "D'Arci! Un pazzo suicida minaccia di lanciarsi dal comicione del Winston Palace! Cerca di avvicinarti a lui non vista e di farlo scendere! Attenta, perché è nervoso come un tacchino a Natale!" E voi dietro a cercare di raggiungere il Winston Palace mentre il radar sembra un albero di natale. Sarete disorientati, ecco cosa!

Il fatto è che se per caso vi viene in mente di andare a recuperare la macchina incidentata e di riportarla alla centrale, la missione si concluderà. Con successo! Ciò sta a significare che gli altri task erano secondari - ma lo scoprirete solo a fine missione - e che il conseguimento degli altri obiettivi rappresenta un bonus inesplicabile che non saprete mai cosa vi avrebbe regalato.

Per ovviare a questo inconveniente, è possibile rigiocare la missione in qualsiasi momento, cercando di portare a termine tutti i task previsti. Prendete spunto da questo e pensate di poter usare **Urban Chaos** anche come gioco da "una partita e via", come fareste con **GT**, **Tekken** o **ISS Pro**. No, ISS Pro no. Il calcio mi sta qua!

IMPARIAMO A... NO, FORSE È MEGLIO DI NO

Urban Chaos è stato tradotto in italiano, fortunatamente solo nei sottotitoli! Infatti il linguaggio usato è piuttosto... come dire... colorito! Non che questo mi abbia scandalizzato più di tanto: in redazione certe espressioni le usiamo per augurarci il buongiorno! Però è giusto che lo sappiate; tra l'altro, nei sottotitoli non sempre è riportata la traduzione letterale. Se sapete l'inglese

Sappiate che però la popolazione di Union City è composta da molte tipologie di persone: ci sono i passanti, i negozianti, i tassisti; ma anche i teppisti, i barboni e tante, tante peripatetiche... Chiamatele come volete: qui si è dibattuto molto sull'uso di termini come corvindole, lucciole, prostitute, carampane, mercenarie dell'amore... insomma, avete capito! **Urban Chaos** è un gioco che sale piano piano, come un buon vino. Immaginate



▲ La scena dell'incidente, il primo compito che vi verrà assegnato. Parlate con i passanti e chiedete loro informazioni sull'accaduto. Magari non ne caverete fuori niente, ma almeno è divertente.

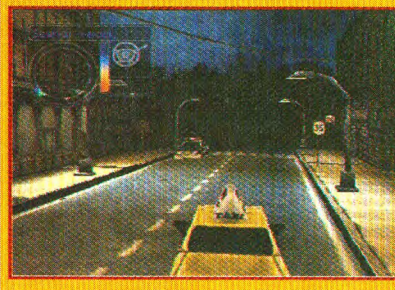
e avete un minimo di confidenza con lo slang, senz'altro riuscirete ad apprezzare le varie sfumature linguistiche presenti. Io non vi anticipo nulla...

di aprire un Brunello di Motalcino (o anche un Barolo, Gaja mi raccomando). All'inizio sapete che è buono, ma odorandolo non gli darete molto. Se sapete aspettare, però, l'aroma comincerà a comporsi lentamente. Direi che i tempi sono praticamente gli stessi. Per far compiere al vino il suo ciclo di ossigenazione (circa l'80%) ci vogliono tre quarti d'ora. Nello stesso tempo, **Urban Chaos** riuscirà a catturarvi. Never judge a book by its cover.

DRIVER L'IMPERDIBILE



No, non avete letto male: ho scritto l'imperdibile. Ovviamente perché non potete permettervi di perdere né il gioco (**Driver**) né il film (**Driver l'imperdibile**). Cosa c'entra con **Urban Chaos**? Beh, come ho detto, ci sarà anche da guidare. Avrete senz'altro già provato il brivido della 'guida pericolosa di taxi' in **Die Hard 2**; in **Urban Chaos** si ripropone la situazione, con la differenza che non è necessario preservare troppo la carrozzeria della macchina: infatti, rotta quella, potete scendere e prenderne un'altra. Tanto siete un poliziotto... A questo proposito, è utile dire che potrete fare lo stesso con tutte le macchine della stazione di polizia a meno che non viga un parametro particolare, per esempio: raggiungere il tetto di un palazzo. Fatemi vedere come lo fate in macchina...



POWER UP, RPG E ALTRE PIACEVOLEZZE...

Sin dall'addestramento, noterete che **D'Arci** ha diversi parametri di crescita come **Velocità**, **Resistenza**, **Forza** e altre cose del genere. Tutte queste qualità sono upgradabili raccogliendo i power-up che vedete nell'immagine. Sono piuttosto rari e sono mirati a far crescere il vostro personaggio lungo tutto il corso del gioco. Naturale che non ne troverete molti, soprattutto all'inizio. Approfitto della foto per spiegare brevemente il significato del radar. Il **pugno** indica l'arma correntemente attiva; in questo caso, non ci sono armi, si mena a mani nude. La barra colorata è l'**energia**: una volta finita,



kaput. La freccia verde sulla barra indica la **resistenza** che avrete nello scatto: quando correte, premendo il tasto **azione** effettuerete uno scatto come **Lara Croft**; questo finché la freccia non raggiunge il fondo della barra di energia. Quando succede, dovrete aspettare che la freccia si rialzi per poter scattare ancora. Sul radar, infine, compaiono gli obiettivi della missione che si differenziano con un codice colore. Basta posizionarsi in modo che l'indicatore sia a nord e proseguire finché non si arriva in zona d'operazioni.

Casa: **SCEE**
Genere: **Picchiaduro a scorrimento**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

Jackie Chan Stuntmaster

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica **7**

Gameplay **9**

Sonoro **8**

Longevità **8**

Originalità **8**

Planet Voto

85

A favore

- Avanti, c'è posto! I picchiaduro a scorrimento sono i benvenuti!
- C'è il funambolico Jackie Chan con le sue mosse e la sua voce

Contro

- Solo modalità single player.
- Faceva schifo implementarla per il gioco a due?
- A volte il metodo di controllo, specialmente il salto, dà ai nervi



Il protagonista di "Terremoto nel Bronx" e "Rush Hour" è finalmente approdato su PlayStation! Dopo anni di rinvii, cambi repentini di trama, notizie false e tendenziose, ecco un altro picchiaduro a scorrimento. Due nello stesso numero di Planet! Chi vi dà di più??



Penso che il nome di **Jackie Chan** sia noto a tutti voi ma, per il bene degli orsi che non ne hanno mai sentito parlare, è doveroso dare qualche

spiegazione. Se non altro per far comprendere a tutti il mood del gioco. Jackie Chan è un attore-funambolo specializzato in arti marziali. Invece di perseguire la strada dell'atletica e della preparazione spirituale, decide di darsi al cinema. Hollywood capisce subito il potenziale del piccolo (nel senso di basso) karateka e decide di iniziare la produzione di una serie di film che lo vedono come protagonista. Tutte le

pellicole da lui interpretate hanno come denominatore comune un pronunciato umorismo di fondo, telaio sul quale Jackie ben si muove. I suoi film

possono essere considerati un genere a parte che definirei un incrocio tra il comico e l'azione

esasperata con una strizzata d'occhio alle vecchie pellicole trash giapponesi degli anni '60/'70. Sì, quelle dove volano mazzette dall'inizio alla fine e dove i lottatori si scontrano nei luoghi più impensati scambiandosi colpi improbabili, volando da una parte all'altra della



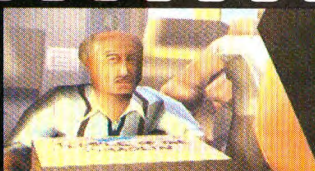
▲ La grafica è particolare, originale direi. Sembra un po' fumettosa... Non so come dire, ma non è male!

scena e strillando come dei porcelli sgozzati. I film di **Bruce Lee** sono la sublimazione di queste pellicole; un po' più pacati (figuratevi gli altri), ma sempre pervasi da scontri a base di arti marziali delle più varie discipline. Il genere trash di serie C tuttora gode dell'appoggio di migliaia di fanatici che conoscono a memoria ogni frame dei loro film preferiti; con il dovuto rispetto, i duelli a cui avete assistito in **"Grosso Guai a Chinatown"** (con Kurt Russell) rispecchiano piuttosto fedelmente quel tipo di pellicole. Se

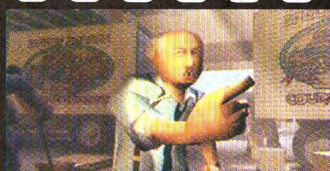
invece avete visto un film di Jackie Chan, avrete senz'altro presente di cosa sto parlando: salti da decine di metri, piroette, capriole, ma soprattutto sfruttamento dell'ambiente circostante. In una parola: **interattività**. Riconosco di essere, in questa sede, piuttosto superficiale, e i molti puristi che mi stanno leggendo probabilmente inorridiranno per la leggerezza con la quale sto trattando un argomento tanto sacro: i fanatici di questo tipo di cinema trash/spettacolo sono accaniti quanto i fondamentalisti islamici! Purtroppo, non ho tutto lo spazio



Jackie lavora come magazziniere nella ditta di corrieri espressi del vecchio nonno.



"Devi consegnare questo pacco al Tempio Shaolin. È molto importante".



"Voglio che sia tu a consegnarlo, perché sei l'unico di cui mi possa fidare".



"Vai tranquillo nonno! Con me, questo pacco è al sicuro. Vai pure a farti un giro".



"Oh! E ora, prima del viaggio, una bella cofana di spaghetti ajo, ojo e peperoncino".

necessario per affrontare l'argomento adeguatamente (altrimenti Planet diventerebbe un giornale di cinema); quello che sto cercando di fare è dare una dimensione nella quale collocare il gioco per carpirne al meglio le molte sfumature, quasi tutte umoristiche peraltro. A questo contribuisce la voce del protagonista del gioco, che poi è quella reale di **Jackie Chan**, che si è prestato a numerose sessioni di registrazione e di motion capture. Le movenze che la controparte virtuale di Jackie esegue sono infatti le sue, adeguatamente computerizzate, digitalizzate e applicate a un modello virtuale.

E ORA PARLIAMO DEL GIOCO...

Jackie, si sa, è un buono. Un buono di spirito, di animo; sempre disposto ad aiutare i più deboli, gli anziani e i bambini su tutti; lo ritroviamo infatti a lavorare per il suo anziano nonno in una ditta di corrieri espressi. Un giorno il nonno gli affida un misterioso pacco indirizzato al **Tempio Shaolin**: il suo compito è quello di recapitarlo a destinazione assicurandosi che arrivi intatto.

Durante una pausa di lavoro, però, Jackie vede che il nonno viene rapito da alcuni misteriosi figure. Rapido come la folgore, interviene per salvare il patriarca, ma si trova di fronte all'evidenza di non poter fare nulla per aiutarlo. I suoi numeri funambolici non servono a niente e il nonno viene portato via attraverso i vicoli di **Chinatown**. Inizia così la



lunga avventura che lo porterà sulle tracce dei rapitori, che si sono impossessati o vogliono impossessarsi del misterioso pacco. Jackie attraverserà i sordidi vicoli di Chinatown per passare poi alle strade della grande città e giungere infine al tempio Shaolin nel tentativo di salvare il nonno e il pacco.

COSE CHE VEDETE SOLO NEI FILM (MA CHE NON DOVETE PROVARE A CASA)



I film d'azione, specialmente quelli per i più giovani, sono sempre stati caratterizzati da una componente comica. Sin dai tempi di **Bud Spencer** e **Terence Hill**, gli oggetti sparsi in giro hanno creato un presupposto per il loro utilizzo improprio. Avete presente cosa può fare Terence Hill con una stecca da biliardo in mano? E di cosa è capace Bud Spencer con una padella? Ecco,

Jackie Chan applica questa filosofia condensandola con una buona dose di arti marziali. Nelle immagini che troverete in questo box, Jackie Chan fa un uso improprio di due oggetti che si trovano nella cucine del ristorante cinese dove si trova a combattere. Il primo è un **pesci** di proporzioni bibliche che si trovava a cuocere sopra una griglia.

Mi piacerebbe sapere che tipo di pesce è! Dico: avete visto quanto è grosso? Deve essere una nuova razza mutante nata in seguito all'incidente di Chernobyl... Il secondo oggetto in questione è una **pentola**: anch'essa è enorme. Le ipotesi che possiamo formulare sono due: la prima, più probabile, è che Jackie Chan sia effettivamente basso come lo vediamo e quindi gli oggetti di dimensioni normali, nelle



sue mani, appaiono molto più grandi. La seconda, più inquietante, è quella che il ristorante sia di proprietà di giganti. Oppure di occidentali, visto che sono note le dimensioni ridotte della popolazione dagli occhi a mandorla. Comunque sia, nelle mani di Jackie ogni cosa diventa potenzialmente pericolosa. Chissà cosa riesce a fare con la peperonata...

UN GAMESMOVIE?

Una trama tutta cinematografica, piuttosto diversa da quella che ci era stata annunciata quasi due anni fa, quando il gioco sembrava destinato a uscire. Infatti, **Jackie Chan Stuntmaster** ha subito diversi ritardi nella fase di produzione e pubblicazione; per capirne l'entità, è sufficiente sapere che inizialmente anche la trama era diversa. Un attore rivale aveva rubato le pellicole dell'ultimo film di Jackie che avrebbe dovuto recuperarle tutte per fare in modo che i suoi fan non fossero delusi il giorno della prima cinematografica. Tecnicamente, questo avveniva raccogliendo le varie 'pizze' (nel senso di pellicole) sparse per le locazioni del gioco; con l'avvento della nuova trama, queste sono diventate delle **teste di drago** che fungono da bonus. Mah... Tornando al commento audio, c'è da segnalare come questo sia una parte integrante della figura di Jackie Chan. Nel cinema hollywoodiano, come accadeva nei fumetti dall'Uomo Ragno in poi, la sbruffoneria è una componente integrante dei film d'azione. Vi ricordate **Apocalypse**, recensito da me nel primo numero di Planet Playstation? Bene, il Bruce Willis virtuale del gioco (che godeva del doppiaggio originale che ha anche nei film) era solito commentare a viva voce le sue prodezze, incitando i suoi avversari a darsi più da fare piuttosto che a incassare la dose di piombo che spettava loro. Jackie Chan non fa differenza: aspettatevi quindi di sentire curiosi commenti mentre picchiate quello o le prendete da quell'altro. Non mancano i tocchi umoristici durante tutto il corso del



▲ I numeri da circo sono all'ordine del minuto in **Stuntmaster**. Se non capite in che posizione è ora Jackie, non vi preoccupate: neanche io lo so!



▲ Come vuole la tradizione dei picchiaduro a scorrimento, man mano che si prosegue aumentano gli avversari. Ora sono due, poi tre, domani... chissà!



"Mi deve essere andato di traverso uno spicchio d'aglio! Ma... cosa vedo!"



Il nonno è stato rapito da dei loschi figure!



"Kiaiiii! Non temere nonno! Ti salverò io!"



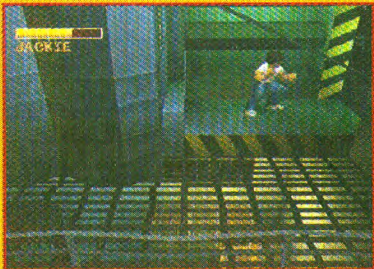
Con un agile balzo, Jackie si lancia all'inseguimento dei rapitori!



"Sto cominciando a diventare troppo vecchio per queste cose..."

STASERA LE COMICHE!

Ecco un altro esempio di cosa vi può capitare in **Jackie Chan Stuntmaster**. Analizziamo le immagini in rapida sequenza così da capire che cosa non ha funzionato.



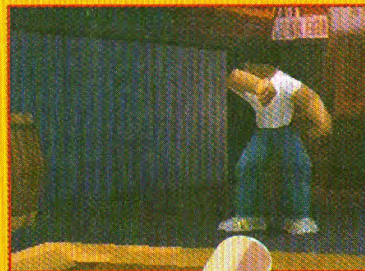
Jackie si trova in cima a un parapetto e l'unica via di uscita sembra essere la feritoia a destra. Ma come fare per scendere!?



L'inventiva di Jackie non ha mai fine e il prode tappo si appende al cavo che collega il parapetto agli edifici più in basso! Io non ci avrei mai pensato...



Dannazione! Qualcosa è andato in corto, e dopo un lampo accecante il povero Jackie finisce a terra. Per fortuna che dei barili DI LEGNO hanno ATTUTITO la sua caduta!



"Uff! Che botta! Ma... cos'è questo odore? Sono io? Deve essere stata la paura..."



DA AMMAZZARSI DALLA RISATE!



Non so se lo troverete divertente come è successo per me e Prosperi, ma il momento della **griglia** è stato fenomenale! In pratica, dopo aver acciappato il pesce per usarlo come oggetto 'contr-un-dente', mi sono trovato a saltare sulla griglia dove

cuoceva il pescide (sì, il pescide; come il maiale è un suinide e il pollo, il tacchino e la gallina sono degli aiatidi perché vivono nell'aia). Ebbene, Jackie ha cominciato a saltare peggio di Fred Astaire, come in preda al ballo di San Vito! In effetti, la griglia scotta e il buon Chan non è certo il tipo da farsi cremare le suole delle scarpe tanto facilmente! Nota: se rimanete sulla griglia, la vostra energia comincerà a scendere, come ben sa il Prosperi. Infatti, per scattare l'immagine che vedete, gli ho mollato il pad invitandolo a fare un balletto sui carboni ardenti. Per tutta risposta, il ragazzo si è fatto ustionare le piante dei piedi. E poi se l'è anche presa con me!



▲ Per raccogliere gli oggetti sparsi lungo il percorso, Jackie dovrà sfruttare tutto quello che c'è a sua disposizione nell'ambiente circostante. In questo caso, il rimbalzo della tenda.

gioco (di cui potrete trovare alcuni esempi nel box apposito).

SHOPPING A CHINATOWN

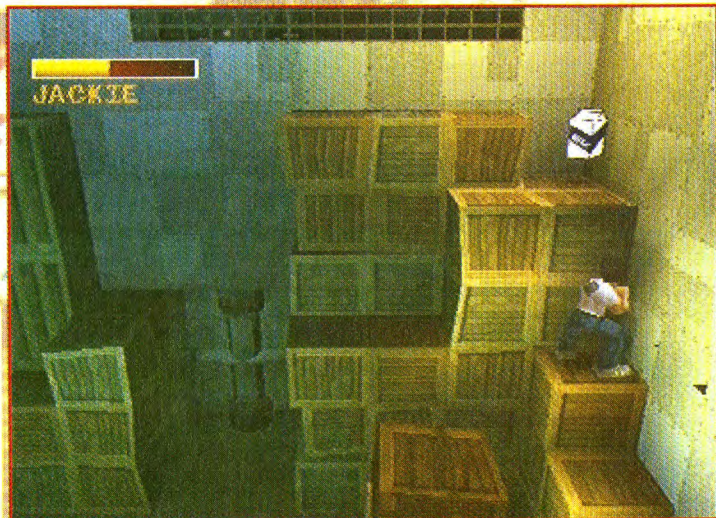
Lamentavamo la mancanza di **picchiaduro a scorrimento** da almeno due anni. Per la serie: o tutto o niente, nello stesso numero di **Gekido** troviamo un altro picchiaduro a scorrimento.

Jackie Chan è la sublimazione di questa 'disciplina', visto che il suo personaggio si presta perfettamente a rappresentare un gioco di questo tipo. Aggirandovi per le strade di Chinatown, completamente tridimensionali e disposte su più livelli, dovrete menare le mani a più non posso, fruttando l'innato funambolismo di Jackie. Calci, pugni, prese, combo; ma anche calci volanti e **wallflip**. Cos'è un wallflip? Avete presente quando uno vi insegue e voi vi trovate di fronte a un muro? Ancora in corsa, appoggiate i piedi sul muro, come per correre in verticale. Un rapido scatto della testa indietro e vi trovate in piedi dietro le spalle del vostro inseguitore! Sempre che non siate scivolati col piede andando sul muro di pieno menisco e fratturandolo in sette diversi punti... Beh, il pregio maggiore di **Jackie Chan Stuntmaster** è proprio quello di poter

usare ogni elemento dell'ambiente di gioco come un trampolino o una potenziale arma, per non parlare degli oggetti. Una **barra di energia** - il massimo della semplicità - che potete ripristinare raccogliendo **cartoni di latte** o **ciotole di riso**. Nel frattempo, raccogliete anche le **teste di drago** che troverete sparse in giro: vi varranno dei bonus di fine livello!

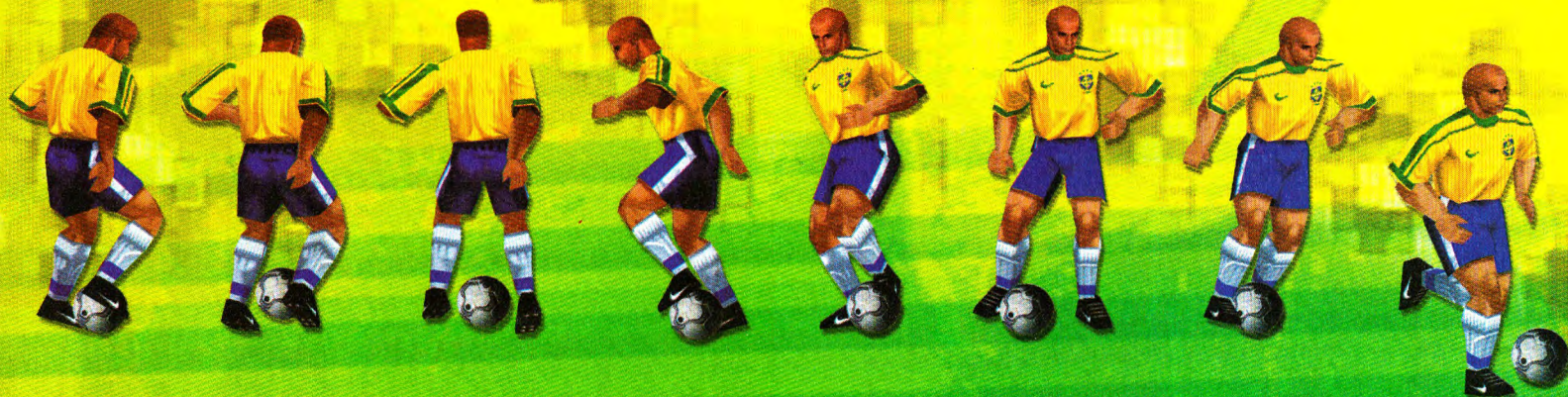
CATALOGO

Lo sviluppatore di Jackie Chan Stuntmaster è la **Radical Entertainment**. Per la cronaca, gli altri giochi che questa software house ha sviluppato sono anonimie come **Grid Run**, inutilità come la serie di **Victory Boxing** (BLEAAHH!), ordinarietà come **NHL Powerplay** e **NHL Powerplay '98** e facilonerie come **Independence Day**. Ma ci sono anche piccole perle come **Bloodlines** (WOW!), perle un po' più grosse come **MTV Snowboarding** e, gran finale con rullo di tamburi e cotechini, **X Games Pro Boarders**! Beh, per essere poliedrici, lo sono! Qualche affossamento, d'accordo, ma mi sembra che con Jackie Chan, possano mettere una mezza pietra sopra al passato. Sappiatemi dire!

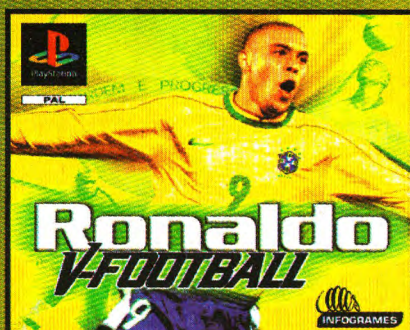


▲ I cartoni di latte servono per ripristinare energia. Si sa, Jackie Chan beve solo latte. Ma come farà? Non sarà mica... astemio??

Lezioni di calcio brasiliano



***Quando il calcio diventa
un'arte, entra in gioco
Ronaldo.***



PlayStation®
Ronaldo
V-FOOTBALL



The name, likeness and other attributes of Ronaldo Luis Nazario de Lima, and the name, logos, and other indicia of Confederação Brasileira de Futebol and/or those of Nike, Inc. which are reproduced on this product are trademarks and copyrighted designs, and/or other forms of intellectual property, that are the exclusive property of those licensors and may not be used, in whole or in part, without their respective written consents. V-Football is a registered trademark of Infogrames Multimedia.

La magia brasiliana su PlayStation

Casa: **Infogrames**
Genere: **Picchiaduro**

Numero giocatori: **1/4**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

DI **ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO**

Gekido

Planet Voto

93

- A favore**
- Finalmente un picchiaduro a scorrimento!
 - Grafica eccezionale abbinata a un gameplay senza età
 - Furioso, veloce, entusiasmante...
 - Picchiaduro SIA a scorrimento, SIA tridimensionale

- Contro**
- ... ehr... Ora non mi viene in mente niente...



Per ogni combo di ragguardevole potenza ve ne verrà svelata un'altra, e sullo schermo comparirà la sequenza dei pulsanti da premere.

Double Dragon. Final Fight. Vi dicono niente? Quanto ci avete speso? Io tanto, forse troppo. Ma ora è finito il tempo delle monetine da inserire e delle code al cabinato. Avete in mano qualcosa che non vi farà rimpiangere i tempi d'oro della sala giochi. Signori: Gekido, già candidato a 'Evento Elettronico Interattivo per PlayStation dell'anno 2000', un premio inventato da me in questo momento.



Gekido è stato un amore a prima vista, un lampo a ciel sereno, una sorpresa inaspettata che mi ha stupito. Benché sui fili della Rete se ne parlasse già da un po', in redazione non avevamo mai ricevuto preview né informazioni, se non qualche

sporadica rassegna stampa e qualche foto che comunque non faceva così ben presagire. Ricordo ancora quando lo provai la prima volta: in redazione, con **Lucio 'Luxmania' Prosperi** che era seduto a fianco a me. Ovviamente, insidiava la mia posizione privilegiata e sono stato costretto a dargli una

dimostrazione pratica del tipo di gioco che stavamo andando a esaminare. Quando è tornato dal Pronto Soccorso, la partita è iniziata! Io pensavo di trovarmi di fronte a un ennesimo picchiaduro che cercava di scimmiettare **Tekken** e faceva ampio uso della terza dimensione per emergere dal marasma. Devo dire che già l'**Arena Battle** di per sé mi aveva convinto. Non riuscivo però a focalizzare

il perché di tutta quella rapidità di movimenti e della grandissima interazione con l'ambiente. Folgorato da una visione, ho strappato il pad dalle mani di Lucio, che nel frattempo mi stava gonfiando come una zampogna. Tornato al menu principale, ho provato a esaminare le altre modalità di gioco (vedi box "Picchiamoci in Maniera Costruttiva").

MA QUANTE BELLE BOTTE MI BECCO LALLÀ...

Le opzioni di lotta che mi si sono spalancate davanti, quasi mi accecavano. Menando fendenti ovunque per la felicità - devo aver preso dentro anche Lucio - ho provato quella che mi ispirava di più e che da tempo aspettavo. Sin dall'alba dei tempi, quando la PlayStation era ancora nella sua fase di lenta crescita, mi domandavo che fine avessero fatto i picchiaduro a scorrimento. Come sicuramente saprete, oltre ai cabinati in link per i giochi di guida, il genere che va di più nelle sale è proprio il **picchiaduro a scorrimento**: semplice, continuo, permette a due amici di unire i propri sforzi in una lotta fianco a fianco contro il nemico. Di certo non ho sputato sulle conversioni che sono state fatte per PlayStation,

GENTE STRANA (O CHE HA AVUTO UNA GIORNATACCIA)

I picchiaduro a scorrimento si sono sempre distinti per la 'stravaganza' dei nemici da combattere. Stravaganza è comunque un termine troppo riduttivo per descrivere i pazzi criminali che incontrerete: eccone tre a caso.

KUJI



È il classico tipo un po' effeminato, tipo il **Leon** di Virtua Fighter della Sega. Lo testimonia il giubbetto di pelle che, da solo, andrebbe anche bene; è l'abbinamento con i pantaloni color senape che stona. Ma se avete gusto anche per quello,

di certo non potrete rimanere indifferenti ai suoi capelli tinti di **ROSA**!

KOBUCHI



Inizialmente era un personaggio che mi attraeva: gli artigiani al posto della mano, mi ricordavano un **Wolverine** ancora più virato al giapponese. Poi l'ho visto: gobbo, si aiuta con gli artigli per camminare usandoli a mo' di stampella. Riesce a essere odiosissimo quando si appollaia sulle travi e vi bersaglia con colpi di artiglio retrattile... Io lo menerei quando fa così!

YOSHIMARU



Un pazzo bombarolo dinamitardo che si è appena vuotato un fiasco di **Lambrusco** di Sorbara, almeno a giudicare dall'espressione. Ha disseminato la metropolitana di cariche esplosive, e alla fine del suo livello non esiterà a far saltare tutto in aria. È dai tempi di **Syphon Filter** che i programmatori sembrano non gradire troppo questo mezzo di trasporto sotterraneo...



▲ Come vuole la tradizione, potrete raccogliere le armi cadute ai nemici. Ora Travis ha in mano una mitraglietta: i colpi rimasti vengono visualizzati accanto all'icona dell'arma.



GLI OGGETTI DEL PIACERE



COLTELLO D'ASSALTO
Colpi: NA
Danno: 5%

Premendo il pulsante d'azione due volte in rapida sequenza, potrete lanciare il coltello a distanza. Usato invece come arma da taglio, infligge un danno di poco superiore ai normali pugni e calci.



PISTOLA 9mm
Colpi: 12
Danno: 10%
Leggera, non rallenta il personaggio che la impugna. Con un cadenza di

fuoco piuttosto debole, è l'arma da fuoco più comune che troverete in giro.

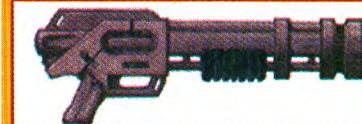


PISTOLA RAPID FIRING PULSE
Colpi: 20
Danno: 10%
Simile alla pistola 9 mm, la RFP è dotata di una cadenza di

fuoco assai superiore. Anch'essa è leggera e non rallenta chi la impugna.

POWER SHOTGUN

Colpi: 6
Danno: 15%



Sei colpi con una rosata ampia che necessitano di un breve tempo di ricarica tra l'uno e l'altro. Anche questo shotgun è considerato arma leggera.

PC GRENADE LAUNCHER

Colpi: 4
Danno: 30%



Un lanciagranate caricato a celle di **Psyronium**, che non sappiamo cos'è ma deve fare tanto male. Il tempo di ricarica è piuttosto lungo, ma il danno inflitto è grande. Il Psyronium Cell Grenade Launcher è piuttosto pesante e rallenta l'andatura di chi lo impugna.

MITRAGLIATRICE M-004

Colpi: 30
Danno: 20%



Un mitragliatore standard ad alta cadenza di fuoco che vi consente di abbattere un gran numero di nemici 'minori'. Arma leggera.

PICCHIAMOCI IN MANIERA COSTRUTTIVA...

Gekido può vantare **sei** modalità di gioco: **Survival** e **Team Battle** funzionano come in **Tekken**. Nella prima affronterete i lottatori in un'arena uno dopo l'altro senza rifornimento di energia; nella seconda, scegliete i lottatori di ogni squadra che si avvicenderanno sul ring. Sono comunque le altre quattro a essere il vero vanto di Gekido.

URBAN FIGHTERS



Un picchiaduro a scorrimento! Quanto tempo... Escludendo le conversioni da coin-op, sempre belle ma che non sfruttano le potenzialità della console, l'unica alternativa a oggi è stata **Fighting Force**. Con **Gekido** potrete rivivere i fasti della sala giochi con una grafica e un gameplay superbi! Rimane la classica mappa della città che mostra il cammino dei nostri eroi alla ricerca della rapita **Angela** attraverso diciassette livelli pieni zeppi di carne da macello.

ARENA BATTLE

Un picchiaduro 'regolare': l'arena è il campo di battaglia per uno scontro a due o più persone. Le parole d'ordine sono tridimensionalità e interazione con l'ambiente. L'area di gioco è completamente calpestabile, come prevedono le nuove normative europee; ci sono anche alcuni dislivelli e abbondano le armi e i power-up. Se il combattimento si protrae, comunque, questi verranno prontamente rimpiazzati. L'arcade regna sovrano!



STREET GANG BATTLE

Interessante modalità per due giocatori. Scelto un personaggio, si viene sbattuti in una zona più ampia di un'arena comune in compagnia di due scagnozzi; l'avversario sarà anch'esso in compagnia. Il risultato è una rissa da strada bella e buona! Come variabile, interviene la polizia che, da un elicottero, intima di fermare la rissa. Ovviamente nessuno ci



pensa minimamente: provate a fermare le mani per un attimo e vedete cosa vi combina quell'altro! La soluzione per la polizia è quella di aprire il fuoco su tutto il gruppo, senza distinzioni. Tre livelli di combattimento furioso che possono essere risolti sconfiggendo il boss della banda avversaria.

SHADOW BATTLE



Scegliete uno dei quattro personaggi principali e combattete **quattordici** incontri uno dopo l'altro senza sosta. C'è una particolarità: il nemico è scelto in maniera random a ogni inizio di partita, quindi la strategia deve essere pianificata on the fly.

GIAPPONESERIE

Gekido è un gioco che ha un retaggio antico e nobile, come il Giappone. Proprio dal Paese del Sol Levante deriva tutto il mood che circonda il gioco: non mancano dei tocchi di classe che vi faranno tornare in mente giochi come *Street Fighter*, ma anche *Doble Dragon* (il primo, non vi sbagliate!) e *Final Fight*, quel picchiaduro da sala giochi dove c'erano i tre protagonisti che andavano in giro per la città e si trovavano anche a menare i punk in metropolitana! Ora che ci ripenso: non era proprio 'educativo'... Comunque, i tratti tipici giapponesi non mancano in nessun aspetto: in particolare, le mosse vincenti e l'acquisizione di power-up scatenano dei giochi di luci e colori che il Motel Charlie se li sogna. Guardiamone qualcuno...



Come in *Street Fighter EX Alpha +*, una combo particolarmente potente che stende l'avversario è premiata con un close up della telecamera, uno zoom ravvicinato da angolazione diversa. Lo sfondo cambia e si colora con figure geometriche che evidenziano la potenza del colpo; in pratica, il massimo dello zaùrrò!



Travis sta attivando la sua energia speciale che gli consente di colpire gli avversari con randellate più potenti per un breve lasso di tempo. Le mani prenderanno a brillargli e i suoi pugni saranno devastanti; c'è da scommettere che diventerà calvo e perderà molte diottrie...



Lo scontro con il boss di fine livello è giunto al termine, e **Travis** sta combinando un macello: sarà un'ecatombe!



In questa **Arena Battle**, Travis se la sta dando di santa ragione con **Angela**, soda e affascinante lottatrice in tailleurino: adesso è lei a essere VERAMENTE inc@###@%#@!



Tetsuo ha deciso di dire: "No, io non ci sto!" e attiva la sua energia supplementare. In alto, diverse barre di energia rappresentano le varie 'scorte' dalle quali potete attingere per i colpi speciali.



Akujin in un moto d'ira: infatti, è proprio l'indicatore di **Rage** a stabilire quando potete attingere all'energia supplementare.



Nonostante sia la fine del livello e Kuji sia gonfio come un cotechino di Natale, il computer vi svela un'altra combo con tanto di effetti speciali!



▲ L'abilità di **Kintaro** è quella di potersi sdoppiare e inviare a combattere le sue forme spirituali. Saranno anche spirituali, ma menano come dei tagliaboschi!

prevalentemente in versione NTSC comunque. Ma il problema è che nessuno fino a oggi aveva pensato di sfruttare così a fondo le risorse di una nuova macchina per cavare fuori qualcosa da un gameplay così vecchio. Nessuno, se si esclude la EIDOS con **Fighting Force**. Il concetto è esattamente quello, anche se la ditta inglese, come sempre, ha accelerato troppo i tempi e il risultato sembra incompleto. Non mi dilungherò molto sul valore o meno di quel gioco, visto che comunque quello che voleva fare lo ha fatto: **Fighting Force** era breve e tremendamente facile, tutto qui. E non discuterò neanche sulla grafica: onesta, ma niente più. Ai tempi si è benevolmente chiuso un occhio su questi difetti in quanto non c'era nessuno in grado di offrire un'alternativa. Se però prendiamo **Gekido** e lo affianchiamo al gioco EIDOS, quest'ultimo prende talmente tanti punti che potrebbe comperarsi un fornetto del Mulino Bianco e andare a meditare in pace altrove. "Facile così! **Fighting Force** è uscito nell'inverno del 1997..." potreste ribattere. Già, ma la console è sempre rimasta la stessa (primo) e dal 1997 a oggi non c'è stato un picchiaduro a scorrimento decente che sia uno (secondo)!

speciale, tasto per il salto e quello per accucciarsi; senza dimenticare il tasto azione che è quello da usare una volta in possesso delle armi. Già, armi: avete presente quando vi attaccano in quattro o cinque e, mentre la metà di questi vi mena, gli altri vi sparano da lontano? Esatto, funziona proprio così; però, se riuscite a colpire uno di quelli che sparano, la sua arma cadrà a terra e un segnale luminoso vi indicherà che potete abbassarvi per raccogliarla. Come avviene sempre in questo tipo di giochi



▲ Le tre dimensioni ci sono e si sentono tutte, @*#\$%#! (trad. dal gergale: "Perdincibacco!")

... MA QUANTE BELLE BOTTE!

La meccanica di gioco mi auguro vi sia familiare: tasto per i calci, tasto per i pugni, tasto per una combo





▲ In questo momento si sta combattendo sul tetto di una giunca in navigazione. Tre dimensioni, tutte dannatamente efficaci!



(e i due Fighting Force ce lo insegnano), le armi sono di breve durata. Pochi colpi, niente ricariche; se volete, potete gettare quella che avete in mano in favore di un'altra più carica, ma niente più. È la solita vecchia meccanica arcade che tanto mi piace...

MA CHE BELLA COMPAGNIA!

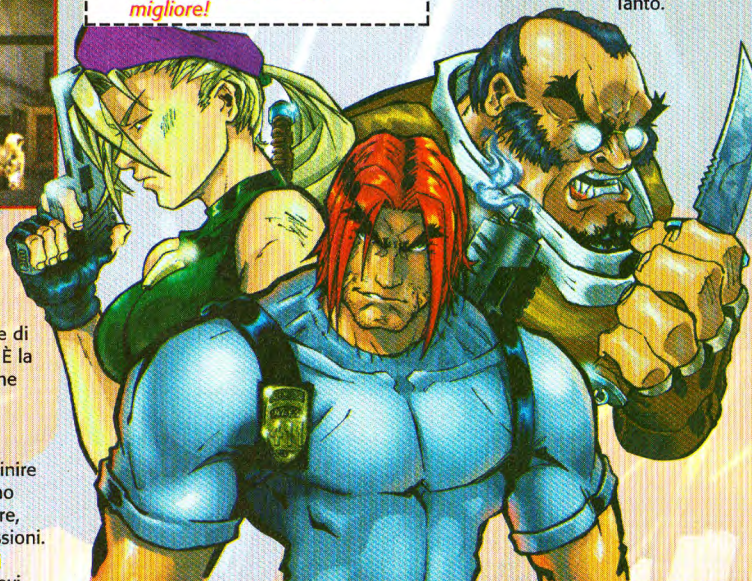
Nella modalità che potremmo definire storia, quella a scorrimento, ci sono diciassette missioni da completare, ognuna divisa in diverse sotto-missioni. Il multiplayer a quattro giocatori colloca Gekido nella fascia dei nuovi picchiaduro, quella che è stata inaugurata in un certo senso da *Rival Schools 2*, è stata sublimata dalla non uscita di *Thrill Kill* e in seguito definita da *Wu Tang: Taste the Pain*. Sono nove i personaggi tra i quali poter scegliere, sufficienti a garantire una buona varietà di gameplay. La trama piuttosto debole, se vogliamo, non è assolutamente rilevante ai fini del gioco. I protagonisti sono *Travis*, *Michelle*, *Ushi* e *Tetsuo*, che devono salvare *Angela*, rapita (sembra) dal demone *Akujin*. Che non è solo! Accanto a lui, anche se non in veste di alleati ma comunque di seccatori, troverete *Kintaro*, una specie di mummia che si sdoppia in diverse forme extracorporee. E poi *Kobuchi* e... ma quante storie! Giocateci e basta, poi lo vedrete! Di certo, non sarete attratti da *Gekido* per la sua trama...

PERSONAGGI E INTERPRETI

Forse può essere più interessante conoscere da vicino gli eroi di *Gekido*. *Travis* è un poliziotto che arriva dalla strada (e da dove pensavate che

entrasse nella stazione di polizia? Dal tetto?). Nato con una pistola in una mano, un mitragliatore nell'altra e un coltello nell'altra ancora (!?), mena che è un piacere. Il classico fico del gruppo. *Michelle* è una popputa (razza di pervertiti!) soldatessa assai addestrata che fa della rapidità la sua arma vincente; il segreto è collegare le combo una dopo l'altra. *Tetsuo* è un allievo di *Ushi* ed è addestrato alla disciplina del Touku-shin. Impressionati? No? Neanch'io! Non so cosa sia il *Touku-shin*, ma a vederlo menare, sembra fare male. Infine, *Ushi* è 'quello grosso'; a dispetto delle apparenze, rimane calmo in ogni situazione, da buon maestro. Con questi quattro combattenti a disposizione, il potere del pad è tutto nelle vostre mani. Il mio dovere è quello di informarvi che *Gekido* è una BOMBA e che non troverete niente di simile in giro: se vi siete rotti di sparare a più non posso, di saltellare qua e là facendovi ballonzolare il davanzone o se addirittura non ne potete più di mangiare tutto quell'asfalto per una manciata di sporchi danari, *Gekido* è qui. Cominciate a far scrocciare le nocche perché c'è da menare le mani. Tanto.

◀ Nonostante le scenografie siano molto accurate, il gioco scorre che è un piacere: e la grafica, paragonata a quella di *Fighting Force*, è assai migliore!



▲ Potete sollevare i nemici caduti e gli oggetti che troverete per strada: macchine della Coca Cola, barili, casse... In questo momento Travis, pilotato da me medesimo il sottoscritto, brandisce un cane a mo' di oggetto contundente. Perché tanto odio?

COSE CHE CI PIACCONO

Gekido è costellato di piccole chicche che lo rendono così piacevole da giocare; piccoli tocchi di classe, dettagli se volete, ma che bene identificano il lavoro svolto dall'equipe di sviluppo. Alcuni casi isolati...

LA MUTANDA DI ANGELA

Che i giapponesi fossero dei pervertiti, lo sapevamo tutti. Diversi giochi, *Evil Zone* e *Soul Blade* su tutti, hanno dimostrato come i nipponici siano morbosamente attaccati a una certa iconografia erotica. *Gekido* non fa differenza, e in alcuni scontri potrete godere di alcuni flash niente male. Uno su tutti, le mutandine di Angela che fanno capolino durante l'esecuzione di mosse particolari. Questo scatto è stato assai faticoso da prendere, ma mi sembrava giusto dividere con voi il frutto dei miei travagli...



IL FICO DEL GRUPPO

Travis è il personaggio che rappresenta la tipologia di lottatore ben bilanciato



come forza fisica e velocità; inevitabilmente, insieme a *Tetsuo*, risulta essere il personaggio più riuscito e gettonato del gioco. Il motivo? In caso di vittoria, il ragazzo prende a camminare verso la telecamera con la spocchia di un vero combattente: un po' romantico, un po' sbruffone; un po' pirata e un po' signore.

IL RIFLETTORE DELLA POLIZIA

Durante le *Street Gang Battle*, la polizia interverrà diverse volte per cercare di sedare la



rissa: con tonnellate di piombo rovente! Quello che mi preme evidenziare è il gioco di luci che il faro va a creare; se tenete conto degli effetti grafici che sono già belli durante le fasi di gioco normale, immaginate cosa può essere combattere con un faro tipo stroboscopica che illumina la scena!

WINNING POSTURES

Ecco come viene definito, nell'albionico idioma, la posizione di vittoria che i lottatori assumo alla fine del livello. Come detto, noi vi presentiamo le due più cool, quella di *Travis* e di *Tetsuo*; vi lasciamo il divertimento di scoprire quelle degli altri personaggi. Avete mai visto persone più tronfie?! Troppo cool!



DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

Micromaniacs

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 8
Gameplay 9
Sonoro 7
Longevità 6
Originalità 8

Planet Voto

88

A favore

- Il seguito di Micromachines V3... penso che basti!
- Uno dei multiplayer più furiosi e divertenti di sempre.
- Molte modalità di gioco.

Contro

- Qualcuno preferiva le macchinine...

Il ritorno del Re del Multiplayer. A più di due anni di distanza dall'uscita di Micromachines V3 (già Platinum), il suo seguito non fa rimpiangere l'attesa. Era anche ora, per dirla tutta, perché le macchinine cominciarono a rallentare...



Non fraintendetemi: **Micromachines V3** rimane un pezzo di storia della PlayStation e a lui vanno tutti gli onori che merita. Raramente si è visto un gioco multiplayer (se si esclude **Tekken**) così immediato, divertente e soprattutto longevo. Merito della rapidità di apprendimento, della grafica accattivante, dell'originalità del soggetto e, ovviamente, della compatibilità con il multitap. **Micromaniacs** non tradisce il suo retaggio e si conferma eccellente

sotto ogni aspetto, sia in gioco singolo che in gruppo. Le innovazioni apportate rispetto a Micromachines sono diverse; rimane invariata la meccanica di gioco che vi mette alla 'guida' di un personaggio in miniatura. Gli ambienti sono proporzionati alla taglia dei corridoi, quindi non stupitevi se troverete giganteschi **vasi di fiori** a sbarrarvi la strada o enormi **torte di compleanno** a fungere da trampolino. Dietro tutto questo, però, c'è un perché. Scopriamolo...

PICCOLO È BELLO

Perché questi personaggi sono stati rimpiccioliti in questa maniera? Perché gareggiano? Perché tanto odio? Il motivo è da ricercarsi in una crisi energetica mondiale. "Cosa c'entra questo con i micromaniacs?", direte voi. È quello

che mi sono chiesto anch'io; in fin dei conti, non c'è motivo di tirare fuori una storia: giocare a **Micromaniacs** è un piacere che si potrebbe definire puro, senza bisogno di motivazioni. Eppure la Codemasters ha deciso di motivare tutto questo

correre... Dal diario del Dottor Minimizer: "La crisi mondiale di petrolio e risorse alimentari progredisce di giorno in giorno, facendo profilare all'orizzonte la minacciosa ombra della guerra. Conosco però il modo di risolvere la situazione. Ridurrò la popolazione mondiale a 1/360 delle loro dimensioni, rendendo così sufficienti le scorte energetiche (Ma... dico, scherziamo?!). Per farlo, devo creare un super soldato in grado di colonizzare la Terra e coltivarla per prepararla alla sua nuova popolazione (Siamo al parossismo...). Per farlo, ho arruolato otto soggetti speciali per farli partecipare a un esperimento di selezione dal quale emergeranno le caratteristiche di resistenza necessarie al mio super soldato. Potrete giudicarmi pazzo (Noooo, per

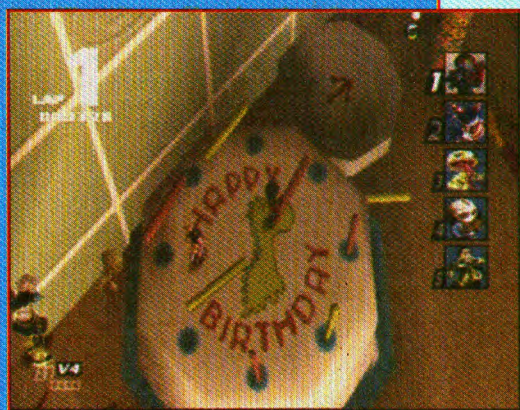


Alcuni power up attivano armi temporanee di vecchia conoscenza: ricordate i carri armati degli stage sui tavoli da laboratorio di Micromachines V3?

carità...) o addirittura malvagio, ma i miei intenti sono nobili come quelli che spinsero Prometeo a rischiare la dannazione nel tentativo di estendere la sfera della conoscenza umana".

TANTI PICCOLI CARL LEWIS

Questa la premessa che giustifica la situazione in cui vi trovate. Non che sia una buona ragione per rischiare di essere shockati da fili elettrici scoperti o tagliuzzati da un taglierino che qualcuno



▲ Ambienti stravaganti, come al solito: ecco una festa di compleanno con tanto di torta. L'interazione con l'ambiente è stata notevolmente aumentata.

SONO MANIACO E ME NE VANTO (MA NON MANDATEMI LA POLIZIA A CASA...)

Benché il single player di **Micromaniacs** non sia assolutamente da sottovalutare, la vera forza del gioco sta nella sezione multiplayer che può accogliere fino a **otto giocatori** contemporaneamente. La modalità **Sfida** (per un giocatore singolo) permette di seguire un percorso lungo la griglia dei circuiti con un semplice sistema di progressione: si comincia ad affrontare il circuito di prova denominato **Mice'n'Easy**, gioco di parole su nice'n'easy, espressione inglese che indica qualcosa di estremamente semplice. Il 'mice' è dovuto ai topi da laboratorio presenti nel labirinto ovoidale dove



si svolge la corsa che è, appunto, un circuito di training assai semplice. Con una base di **tre vite** si



cominciano poi ad affrontare le sfide a cinque concorrenti. Trionfando su uno dei **quattro circuiti** proposti, si

procede con il prossimo round, ovvero altri quattro circuiti più impegnativi. È sufficiente trionfare su uno di questi per passare al row successivo, mentre se si perde si può scegliere di correre su un altro circuito dello stesso row. Durante la fase di scelta, viene proposta una **piantina del circuito** per valutarne la difficoltà. Nella modalità di **Prova a Tempo**, nella quale possono gareggiare da **uno a otto** concorrenti, bisogna battere alcuni record imposti dal computer.



MICROMANIACI



V4
Età: 21 anni
Peso: 22 g
Altezza: 45 mm
E' stato coinvolto in un terribile incidente motociclistico. Il Dott. Minimizer lo ha ricostruito

utilizzando le parti della sua moto: infatti sulla schiena porta montato un motore a quattro cilindri, da cui il nome!

Pugno al Plasma: uno scatto in avanti gli consente di raggiungere l'avversario che lo precede e colpirlo con un potente cazzotto.

Scia di Energia: durante i suoi scatti, la scia di energia che si lascia dietro può disorientare o anche polverizzare chi si avvicina.



WALDO
Età: 37 anni
Peso: 35 g
Altezza: 35 mm

Waldo è un dottore rivale del professor Minimizer. Avendo creato un raggio riduttore simile al suo e

non trovando nessuno su cui sperimentarlo, ha pensato bene di usarlo su di sé. Il risultato è che il suo corpo è diventato notevolmente più piccolo della sua testa.

Il professor Minimizer si è offerto di aiutarlo se lui avesse accettato di partecipare ai suoi esperimenti. Waldo non possiede nessuna abilità particolare se non la sua grinta e la sua intelligenza che, unite alla macchina di sua creazione nella quale è alloggiato il suo corpo, gli permette di usare mine e cannoni laser.



PYRA
Età: 24 anni
Peso: 18 g
Altezza: 43 mm

Pyra è la sfortunata assistente di laboratorio del dott. Minimizer. Durante un esperimento alcune sostanze miscelate sono esplose, irrorandola. Da quel momento il suo corpo è in costante stato di autocombustione. Il dottor Minimizer vuole aiutarla anche se non conosce la formula per farlo.

Palla di Fuoco: Pyra può lanciare palle di fuoco incendiarie di fronte a sé.

Lanciafiamme: una scia di fuoco diparte dal suo corpo, incendiando gli avversari che le intralciano il passaggio.



VORTEX
Età: 19 anni
Peso: 15 g
Altezza: 47 mm

Studentessa di fisica, è stata sempre attratta dalla questione dei buchi neri. Con l'aiuto del

professor Minimizer, ora può produrre piccoli fenomeni del genere.

Buco Nero: Vortex può produrre un buco nero in miniatura che risucchia chiunque si trovi nelle vicinanze.

Buco Bianco: l'esatto opposto del buco nero. Con questa capacità, Vortex può respingere chiunque tenti di avvicinarla, proteggendola anche dagli attacchi dei concorrenti.



TWISTER
Età: 23 anni
Peso: 25 g
Altezza: 47 mm

Ha passato gli ultimi anni in manicomio, ma sembra che la sua pazzia non influisca

negativamente su Twister. Nonostante la sua corporatura, è piuttosto agile e si trova a suo agio negli ambienti più insoliti.

Colpo Rotante: un vortice di violenza che si manifesta in tutta la sua brutalità: chiunque sia nelle vicinanze, viene spazzato via dai suoi potenti colpi.

Tornado: all'occorrenza, Twister può generare un vortice che risucchia i suoi avversari e li scaglia successivamente in aria.



BEATBOX
Età: sconosciuta
Peso: sconosciuta
Altezza: 52 mm

Beatbox è un personaggio assai 'rumoroso' ed è dotato di un forte

istinto di sopravvivenza, poiché vive ai margini della società, lungo le strade.

Bang Sonico: può produrre un'onda d'urto in grado di stendere chiunque si trovi nel suo raggio d'azione.

Note Sterminatrici: può produrre delle misteriose 'sacche' di musica e rilasciarle sul terreno. Chiunque venga in contatto con esse, sarà assordato dall'esplosione sonora che generano.



MAW MAW
Età: 15 anni
Peso: 14 g
Altezza: 50 mm

Si tratta di un esperimento genetico, un incrocio tra un maiale, un camaleonte e una scimmia. La

sua funzione principale è quella di cane da guardia, ma è assai coraggioso e rappresenta un soggetto ideale per il test del professor Minimizer.

Lingua Prensile: può afferrare e divorare chi gli sta davanti.

Peto Infuocato: ... ehr... diciamo che, se il nome non fosse abbastanza chiaro, riesce a sparare dietro di sé alcune sfere infuocate. Più o meno come Gon in Tekken 3.

Ci siamo capiti?



MESME
Età: 13 anni
Peso: 12 g
Altezza: 35 mm

Adottata dal Dottor Minimizer che l'ha raccolta in un orfanotrofio dove il personale non sapeva come

trattare con lei. Il suo comportamento è riconducibile a una forma di mutismo e insonnia cronici, dovuti a un'intollerabile esperienza traumatica che solo lei conosce.

Presa Psicica: grazie alle sue abilità psicotetiche, riesce a sollevare e muovere piccoli oggetti attorno a sé con la sola forza del pensiero.

Incubo: riesce a materializzare le immagini che più terrorizzano i suoi nemici, facendo loro credere che queste le inseguano per tutta l'arena di gioco.

ha distrattamente lasciato aperto. Non è neanche un buon motivo per gareggiare in una vasca da bagno dove sembra sia passato un gruppo rock di Los Angeles per fare un selvaggio bikini-strip-party, ma così è, se vi piace. E a dire la verità, a me piace un casinò! Si può dire 'place un casino' oppure è troppo slang? Comunque sia, **Micromaniacs** ha il potere di incollare allo schermo voi e chi vi sta

accanto. Questo potere è da ricercarsi negli stessi motivi che hanno reso **Micromachines V3** il blockbuster che è stato e che lo collocano nelle fasce di gradimento più alte dei giochi Platinum. Inizialmente sarete spettatori di un pregevolissimo filmato animato che illustra la nascita di **V4**, personaggio chiave nello svolgimento della storia. Oltre ad avere un nome particolare

(Micromachines V3... V4... capito?), sembra anche essere il personaggio più cool del gioco: ricostruito con i pezzi di una moto, è il corridore ideale per iniziare a giocare. Nel filmato introduttivo assistiamo alla sua creazione per opera di droidi meccanici che lo 'montano', lo vestono e lo sbattono direttamente in competizione con gli altri sette

protagonisti. Si assiste anche a come i corridori se le diano di santa ragione,

caratteristica questa che mancava per ovi motivi nell'episodio precedente. A ben vedere, l'utilizzo di uomini in luogo di macchine offre diversi spunti per implementare nuovi aspetti di gioco, primo fra tutti la **lotta corpo a corpo**. Non fraintendetemi: non c'è nessuna velleità di picchiaduro in **Micromaniacs**; però, potrete aggredire i vostri avversari come mai prima. Sembra infatti che questa sia stata una delle maggiori richieste nei feedback che la Codemasters ha avuto ricevendo i commenti su **Micromachines V3**. Nonostante però questo aspetto sia stato implementato, il cuore del gioco rimane la **corsa** pura e semplice. Gli omini sgommeranno come le macchinine, salteranno e raccoglieranno power-up come succedeva in passato. Il tutto con una grafica aggiornata, molto più brillante, più 'crispy'. Il nuovo **sistema di progressione** facilita senz'altro il compito di tenere il conto delle vittorie e delle piste sulle quali si è corso, cosa che in passato era piuttosto macchinosa da verificare. Le diverse metodologie di gioco, inoltre, garantiscono una longevità maggiore, per quanto è possibile.

GUARDIAMOCI UN PO' ALLE SPALLE...

Ci penso bene e rettifico subito: è improbabile che **Micromaniacs** duri quanto ha fatto il suo predecessore. Questo non per difetti suoi, ma per la



Una winning posture di Twister. Avete notato dove sta festeggiando? Sì, sono proprio quello che sembrano: cotton fiocci! (si scrive così?)



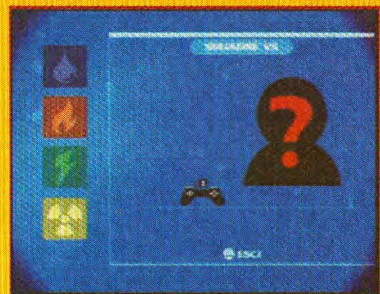
Mentre Beatbox lancia un Bang Sonico, V4 sta cercando di passare indenne attraverso degli utensili accesi: attenzione a non sbatterci contro perché FANNO MALE!



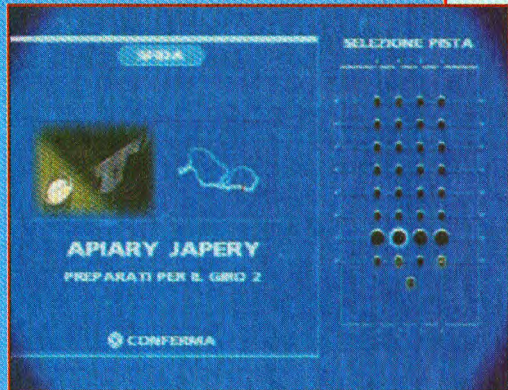
**SIAMO TANTI MANIACI, CE NE VANTIAMO
E PROVATE A MANDARCI QUALCUNO A CASA!**



In modalità multiplayer sono presenti altre due opzioni di gara assai interessanti. La prima è quella denominata **VS**, nella quale possono partecipare da uno a otto concorrenti. Si tratta dell'antica modalità multigiocatore che rappresentava il cuore di Micromachines V3, cioè la gara a punti. Quando la gara prende il via, i concorrenti cominciano a correre sulla pista, inquadrata dalla telecamera che si muove lungo il percorso. Nel caso di una gara a due giocatori, quando il primo raggiunge il bordo dello schermo (nella direzione in cui si sta correndo) l'altro esplode e perde un punto che va al primo giocatore. Nel caso di una partita con più giocatori, quelli che rimangono indietro vengono eliminati in successione, lasciando che gli altri continuino a correre fino a quando non si verificheranno le condizioni appena spiegate. Vince chi arriva per primo a otto. Nel caso vengano

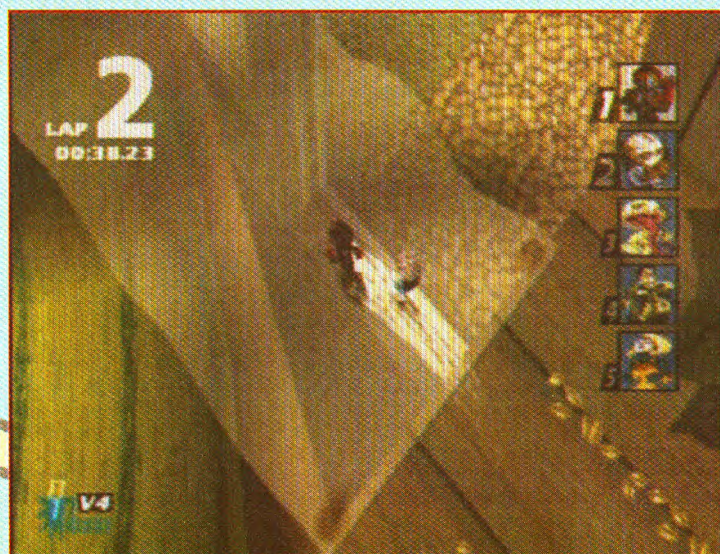


completati tutti i giri previsti, vince chi ha più punti in quel momento; in caso di parità, si continuerà a correre in modalità **Playoff**, una specie di Sudden Death dove vince chi fa il primo punto. La modalità **Squadre VS** si svolge come quella appena descritta, ma i concorrenti sono raggruppati in squadre che mirano a un punteggio collettivo. Si gioca partendo da un minimo di tre concorrenti per arrivare fino a otto.



brutta piega che l'utenza PlayStation sta prendendo. A sentire voi lettori, leggendo le vostre lettere e semplicemente ascoltando i ragazzi parlare, mi sono reso conto che SIETE VIZIATI! Non dico che sia tutta colpa vostra, ma rendetevi conto di quanto avete giocato con certi titoli prima che la PlayStation esplodesse come ha fatto nell'ultimo anno. "Arriva Silent Hill 2?" mi si chiedeva a una settimana dall'uscita del primo. "E Winning Eleven 5? Cosa mi dici di Winning Eleven 5?". Qualcuno mi chiede già di Resident Evil 4...

Ragazzi! Fermatevi un attimo e guardatevi dietro! Quando un paio di anni fa i giochi uscivano con un ritmo quasi dimezzato, avete imparato ad apprezzare ogni gioco sul quale riuscivate a mettere



▲ V4 sta utilizzando il suo sprint per bruciare Mesme. Notate come si vede attraverso la plastica: magia della grafica...



▲ Il negozio di giocattoli. Sullo sfondo noterete un pallone: doveva comperarlo Alfredo (Delmonaco, ndr), ma lo ha dimenticato lì. Infatti, sul campo, i risultati si vedono...

le mani. Giocato e rigiocato, sono sicuro che è comunque riuscito a darvi 'qualcosa'. Quel qualcosa che oggi non trovate più perché la cadenza con la quale i giochi escono è raddoppiata, se non di più. È quindi naturale che, comperato un gioco, lo finite (e non

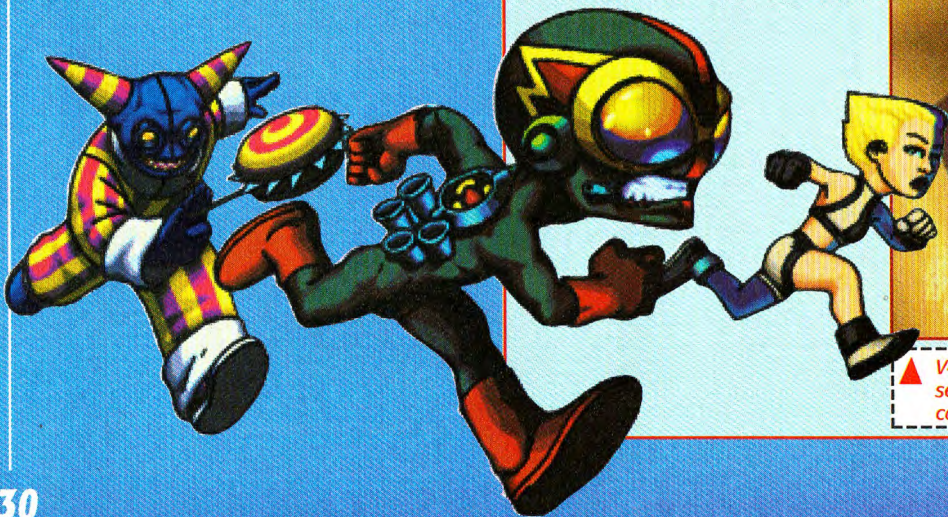
sempre!) per poi lasciarlo a prendere polvere e fagocitarne subito un altro. Come di fronte a un cesto di dolci, vi gettate a capofitto sui più gustosi, dando uno o due morsi per poi ributtarlo nel cesto e scagliarvi avidamente su un altro. Fermi! Ci sono talmente altri giochi 'indietro', che basterebbero per saziarvi fino all'uscita della PlayStation 3! Già, la nuova PlayStation... Sono terrorizzato da quello che può succedere quando la Dea Nera sbarcherà da noi; non voglio pensare che fine faranno i giochi 'vecchi'. Vi prego, ragazzi: guardatevi anche indietro, osservate quanto di buono è già stato fatto e apprezzatelo, prima di infervorarvi nell'attesa di nuovi titoli. Fine della ramanzina.

RITORNO AL FUTURO

Chiedo scusa a chiunque si sia sentito offeso da questa riflessione; mi è venuta naturalmente, mentre sul piatto gira **Goat's Head Soup**, un album dei Rolling Stones datato 1973 e che tutti sembrano aver dimenticato. Tanto per dire, sul disco c'è **Angie** e chiudo il discorso.



▲ V4 sta correndo su dei blue print, i progetti di Wile E. Coyote che servono per acchiappare il dannato Roadrunner. Voi, se lo catturate, cosa gli fareste? Rispondetemi per posta!



▲ Ecco la griglia delle piste, il pratico sistema di avanzamento del gioco: niente più caotiche scelte del percorso, forse unica pecca di Micromachines V3.

VENGO A PRENDERTI STASERA

In Micromaniacs non esistono mezzi di locomozione veri e propri come in Micromachines V3. O meglio: vi vengono assegnati i veicoli appropriati a seconda dello stage dove correrete. In questo spazio ve ne segnalo due in particolare, che sono particolarmente 'simpatici': le ragazze direbbero 'teneri', ma se lo vedrete mai scritto da me, mandatemi una pacco-bomba!



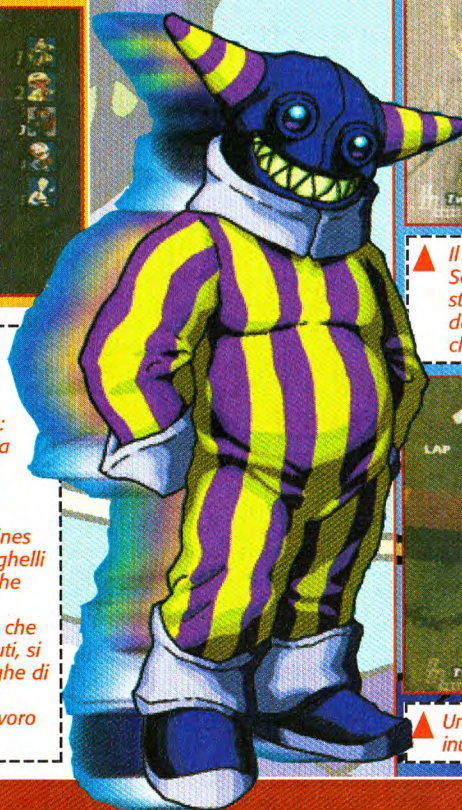
Una gara nella vasca da bagno dove correrete su dei piccoli jet ski, l'equivalente dei motoscafi di Micromachines V3. Non voglio sapere chi si è lavato lì dentro perché ne sono terrorizzato: si mischiano paperelle di gomma con bottiglie di spumante, creme da bagno e resti di

frutta tagliata... Che sia il nuovo set del remake de "Il Silenzio degli Innocenti"? Comunque, il percorso è demarcato da quelle simpatiche palline colorate che si sciolgono in acqua calda, quelle che, se ci mettete il piede sopra, andate in carpiato reale alla Di Biasi.

La gara in giardino è quasi new age. Tra i placidi vestiti che asciugano stesi al sole e i vasi di fiori, correrete a dorso d'ape (!?), svolazzando placidamente. Il percorso, e questa è la cosa più bella, è demarcato da centinaia di lucciole! Nota per i VERI maniaci: sono lucciole nel senso di insetti, quindi piantatela di fermarvi a bordo pista per fare domande idiote tipo: "Da me o da te?"



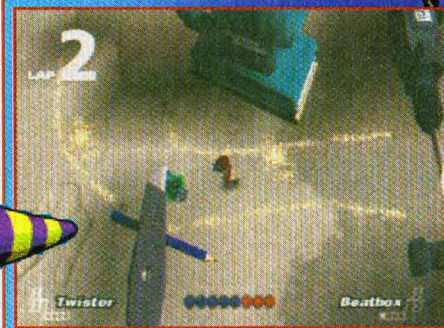
Un'altra vecchia conoscenza: il righello tra i tavoli da lavoro! In effetti in Micromachines V3 erano righelli da scuola che univano i banchi: ora che siete cresciuti, si usano le righe di metallo per tavoli da lavoro 'seri'.



Diciassette anni e rimane un pezzo di storia; perché non potrebbe esserlo anche Micromaniacs? Perché non è della Konami o della SCE? Perché non ha avuto un hype pubblicitario con spot televisivi e cartelloni da venti per trenta? E allora? Io mi siedo, accendo la console, inizio a giocare. Bello. E dannatamente divertente. Quasi lo stesso effetto di Gekido, sempre su questo numero. Il senso che ho naturalmente sviluppato lavorando in questo campo mi dice che ha anche i numeri per durare nel tempo, ma questo dipende da voi. Se non per me, fatelo almeno per voi: fatevi durare questo gioco, perché è divertente. Un gioco non deve essere altro, no?



Se passate su una chiazza d'inchiostro, lascerete impronte ben visibili. Se lo fa qualcuno che vi precede, sfruttatelo per stabilire una traiettoria appropriata.



Il cutter (aka taglierino) FA MALE. Se ci sbattete contro, vi ferirete e stramazzerete al suolo, dovendo ripartire da fermi. Fate attenzione a ogni oggetto che incontrate, mi raccomando!



Un campo da cricket, uno degli sport più inutili di tutti i tempi.

COSE STRANE IN POSTI STRANI

Trovo immensamente piacevole segnalarvi alcune particolarità che hanno catturato la mia attenzione durante le gare: piccole stravaganze che potreste non notare subito. Tutto questo, ovviamente, nella misura in cui riteniate 'normale' correre con degli omini alti pochi millimetri in cucina, in un negozio di giocattoli, su un tecnografo...



Voglio sapere chi è che fa il bagno bevendo un Manhattan! Il bicchiere mezzo affondato che vedete, quello a caratteristica forma di Y, non è infatti servito per un Martini Cocktail o un Vodka Martini, come potreste pensare. Sennò ci sarebbe l'oliva, dentro. Invece c'è una ciliegia al Maraschino, chiaro indizio che qualcuno si è fatto un Manhattan (whisky canadese, Martini Rosso e angostura: mischiate con ghiaccio. Se ve lo chiedono on-the-rocks, lasciate il ghiaccio, altrimenti buttatelo via).

Una festa per bambini in piena regola: in questa sezione, dovrete lasciarvi cadere su queste enormi gelatine che vi spingeranno sulla successiva sezione del percorso. La particolarità è questa: CHI è in grado di mangiare TUTTE quelle schiffe? Non voglio credere che ci



sia qualcuno in grado di assaggiarne più di un cucchiaino; per quanto mi riguarda, neanche quello! Poi, volete dare tutte quelle schiffe ai bambini?! Dove sono le feste con i panini tondi al latte e i salatini?!

Il top! Una corsa nella cameretta di un ragazzino. O meglio, dovrebbe essere un ragazzino: una chitarra, dei giocattoli... solo che poi ci sono due o tre piramidi fatte con le lattine

di birra che, riporto fedelmente, fanno 13,5% di alcol volumetrico. Inoltre c'è questo apparecchio: ma l'avete visto?! Quanti anni può avere? Neanche il mio giradischi (sì, perché io uso ancora il vinile!) risale a quest'epoca! Il registratore nello stesso combo del giradischi con l'altoparlante incorporato: qui si fa preistoria! Ma chi abita in questa stanza?



Railroad Tycoon II

DI CHRISTIAN PETTINI

A favore

- Affascinatamente complesso
- Richiede un sacco di tempo per essere assimilato
- Coinvolge e gratifica grazie al rispetto delle leggi economiche

Contro

- Difficile e complesso
- Richiede un sacco di tempo per essere assimilato
- Aliena e stressa per colpa del rispetto delle leggi economiche



Planet Voto

84

Un gioco strategico che su PC ha riscosso un ampio e meritato successo arriva sulle nostre PlayStation. Il mese che segue la pubblicazione di Die Hard 2 e Syphon Filter 2 ben accetta titoli che fanno lavorare la materia grigia piuttosto che il pulsante 'Fire'.

Utilizzando lo zoom è possibile vedere i vari territori e valutare le distanze tra le città.



I giochi di strategia non sono adatti a una console, il cui pubblico 'veloce' certo preferisce i prodotti di impostazione arcade. Ma, tra una corsa, un salto, una fucilata e un calcio al pallone (mi raccomando **ISS Pro Evolution**) non guasta il distrarsi e il far lavorare un po' anche il cervello.

DOMANDA E OFFERTA SI EGUALGIANO NEL PUNTO COSIDDETTO DI EQUILIBRIO

Partiamo dalle conclusioni: il giudizio finale. Come si evince dalla lettura dei pro e dei contro, il gioco è fortemente caratterizzato. Infatti **Railroad Tycoon II** è uno strategico 'puro' in

cui l'abilità manuale richiesta è tanto poca che probabilmente il gioco potrebbe giocarlo anche un utente col morbo di Parkinson. Pertanto, gli appassionati di siffatti prodotti potranno ben godere di un titolo complesso e di lenta assimilazione. Al contrario, chi si ciba di pane e giochi arcade dovrà tenersi lontano per evitare le emicranie che un titolo complesso e di lenta assimilazione senz'altro assicura...

SPIRITO DI ADAMO SMITH, ASSISTIMI DURANTE LE SESSIONI DI GIOCO!!!!

C'è un terzo elemento che fa di **Railroad Tycoon II** un GRANDE gioco; è il rispetto delle **leggi economiche**. Come si vedrà più oltre, ogni decisione influenza tutta una serie di parametri; per esempio, l'immissione sul mercato di materia prima in quantità ne comporterà una diminuzione di prezzo. Fattori quali le scorte, i costi di trasporto e la scarsità trovano un preciso, puntuale e soddisfacente riscontro. In realtà, la pelle dello studente di Economia che sono si dovrebbe accapponare; tuttavia, trovare un riscontro tanto valido di ciò che ho studiato (male) mi fa venir voglia di apprezzare le aride materie universitarie.

MAGNATE, NUN MAGNETE

Lo scopo del gioco è quello di gestire i trasporti su rotaia di una zona più o meno ampia. Ovviamente, l'intelligenza e la coerenza del modello proposto tiene in considerazione anche altri elementi sui quali il giocatore non ha controllo, ma la cui esistenza è invece costretto a subire, quali i **trasporti alternativi** (primi fra tutti quelli via mare). Le modalità di gioco più complesse prevedono il confronto fra compagnie ferroviarie, e lo scopo del giocatore

NAPOLEONE, OPPURE ZIO PAPERONE?

Railroad Tycoon II offre anche la possibilità di giocare alcuni scenari storici. È quindi data all'utente la possibilità di gestire una impresa di trasporti in contesti storici particolari. Ci sono le offerte di ben **15 sfide storiche** dettagliate: all'utente, per esempio, sarà data la possibilità di gestire la ricostruzione della rete ferroviaria inglese dopo i bombardamenti nazisti della Seconda Guerra Mondiale, oppure di seguire la costruzione della prima linea transcontinentale. Molto interessante, questa possibilità certo amplifica l'interesse per il titolo e aumenta la sua longevità complessiva.



è di primeggiare sulle altre. Molti numeri e fattori economici regolano (ma anche) condizionano la competizione che si svolge sempre su... ehm... binari di correttezza.

L'ASPECTO CONTABILE: BILANCIO E CASH FLOW

Dicevamo: i numeri. Il giocatore, quando dismette i panni dell'ingegnere (nel senso di

UNA FINESTRA SUL MONDO... FERROVIARIO

La finestra di gioco principale prevede due distinti set di icone: lateralmente c'è il **menu di controllo** che permette di gestire il fatto tecnico: posa dei binari, gestione di treni e stazioni. In basso c'è il **menu di navigazione**,



che invece inerte per lo più gli aspetti gestionali-finanziari. Inoltre



e zoom che comunque possono esser gestiti anche tramite **pad**.

non manca la possibilità, tramite icone, di perfruire la **mappa con più efficacia** (tramite operazioni di rotazione

BOTTE AL FALLITO!

Il gioco può conoscere una 'morte prematura e non prevista': quando le cose non vanno più bene, potete sempre dichiarare **fallimento**. Nella storia, il fallimento veniva sanzionato con durezza; peraltro, quando commercio e artigianato erano alla base dell'economia e non si prescindeva dalla personalità dell'impresa, le sanzioni di tipo fisico che colpivano la figura umana del fallito erano particolarmente pesanti. Infatti la 'cellula fallita' poteva causare reazioni a catena che avrebbero finito per danneggiare l'intero sistema economico. Al fallito venivano comminate pene di particolare severità: dalla pubblica gogna alla ricopertura con pece e piume. La legislazione attuale non è molto moderna e rimane modellata sulla figura di un imprenditore-persona fisica. Tuttavia, la dottrina e la giurisprudenza hanno trovato pacifici canoni per estendere i provvedimenti anche al ben più frequente caso di fallimento di società. In **Railroad Tycoon II** l'ipotesi di fallimento è ammorbidita e avvicinata a quella di un c.d. **concordato preventivo**; in questa ipotesi il giocatore (un po' incapace, è giusto dirlo) vedrà dimezzato il proprio monte debiti ma sarà impossibilitato a esplicitare alcune funzioni di tipo finanziario, quali l'accensione di **prestiti** o l'emissione di **titoli**, siano essi azionari oppure obbligazionari. Questa figura è un po' lontana dalla realtà tecnica e giuridica della disciplina italiana del fallimento, ma rimane un convincente escamotage per proseguire nel gioco, rendendo la sfida diversa ma comunque stimolante. La diminuzione della situazione debitoria comporterà quindi una contrazione delle fonti ma consentirà comunque di andare avanti. E di non esser ricoperti di pece, ovviamente...

colui che si occupa del fatto tecnico, cioè la posa dei binari e la costruzione di ferrovie) e si occupa delle questioni più strettamente gestionali-numeriche, ha a che fare con diversi, interessanti parametri. Primo fra tutti è il **bilancio**, che ben risalta le entrate e le uscite; inoltre un altro grafico si occupa dell'**ALM** (ovvero la corretta gestione dei flussi che riguardano le fonti e gli impieghi). Ottima è la gestione delle **azioni**; sebbene la capitalizzazione non sia tenuta in rilevante conto (avrebbe creato distorsioni difficilmente gestibili, probabilmente), è previsto un mercato azionario che funziona in modo corretto. I giocatori più smalizati potranno ottimizzare le fonti ricorrendo a operazioni di mercato magari 'sporche'; lascio all'immaginazione dei peggiori tutti i metodi per sfruttare il mercato...

IL FATTO TECNICO: L'INGEGNERIA FERROVIARIA

Oltre alla gestione contabile, che tende a far assomigliare tra loro tutte le imprese, c'è anche la parte più propriamente tecnica. In questi momenti, l'utente è chiamato a costruire e gestire una **rete ferroviaria**: dalla



posa dei binari, alla gestione dei treni e delle stazioni, alla scelta dell'oggetto trasportato, all'ottimizzazione dei collegamenti tra i vari luoghi da raggiungere. In particolare, questi ultimi si dividono tra **centri abitati** (che richiedono merci di prima necessità e trasporti personali) e **centri industriali** (che abbisognano di trasporto di materie prime e prodotti finiti). Ovviamente è molto impegnativo il momento della costruzione, che prevede la posa dei **binari** (attraverso luoghi da spianare o disboscare, per esempio), la costruzione di **ponti** e di **stazioni** e poi l'acquisto dei **vagoni**.



DA GRANDE FARÒ IL TRANVIERE... SE AVRÒ SMESSO DI GIOCARE A TRANSPORT TYCOON!

A livello tecnico il gioco si attesta su livelli onesti. La **grafica** è limpida e chiara, svolge bene la sua funzione. D'altronde, è dai tempi di Utopia (per Intellivision, il primo gioco di strategia in assoluto) che si è capita la marginalità della grafica in titolo siffatti. Infatti, basta che ci sia chiarezza nel proporre le icone e il mondo del gioco. Anche l'audio è assolutamente adeguato e in linea con lo spirito funzionale della tecnica proposta. D'altronde, ciò che conta in giochi simili è l'**Intelligenza Artificiale**, che determina la verosimiglianza del modello strategico proposto. **Railroad Tycoon II** riesce nel non facile compito di convincere, grazie al rispetto intransigente delle variabili e delle interdipendenze economiche. Un ottimo titolo che, lo ripeto, deve essere assimilato e compreso prima di esser goduto; che richiede lunghi tempi di apprendimento ma che è in grado di regalare lunghissimi momenti di sana soddisfazione.

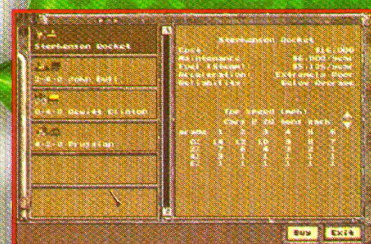


Spesso dovreste tener conto dei corsi d'acqua e delle asperità del terreno prima di edificare.

Grazie alle piantine delle varie nazioni potrete spostarvi velocemente da una zona all'altra.

Le schermate informative che riassumono la situazione.

LOCOMOTIVE E MERCI



Due elementi sono essenziali più di altri: si tratta dei treni e delle merci che possono esser da essi trasportate. Le **locomotive** sono di tre tipi: a **vapore**, **diesel** o **elettriche**. Per ogni treno son fornite importanti variabili economiche (prezzo, costo della manutenzione e del carburante) e tecniche (velocità, affidabilità). I **parametri** sono molto importanti e gestirli al meglio, oltre a dare grandi soddisfazioni, serve a far prosperare la propria impresa. Le **merci** da trasportare sono la variabile cruciale che deve determinare le scelte strategiche. Ogni merce è analizzata dal punto di vista della **domanda** (influenzata dalla quantità) che a sua volta interessa la **variabile-prezzo**, della **distanza** da coprire (che importa quando il trasporto riguarda i passeggeri), della **velocità** (una consegna rapida viene ben pagata, quindi fatela trasportare dai treni più efficienti) e del **tipo** di merce (il trasporto di merce di valore è quello meglio pagato).



UN UOMO PER TUTTE LE STAZIONI

È possibile richiedere al gioco una serie di schermate che riguardano i principali elementi di gioco: **Elenco stazioni**: mostra le forniture e le richieste di base per tutte le stazioni. **Elenco treni**: mostra tutti i vagoni con relative merci

e destinazioni. **Elenco giocatori**: mostra gli imprenditori in gioco in quel momento. **Elenco società**: mostra l'andamento delle varie imprese coinvolte nella partita.

LMA Manager

Planet Voto

89

DI **CHRISTIAN PETTINI**

A favore

- Completo e complesso al punto giusto
- Appagante
- Graficamente più che funzionale

Contro

- Lungo una cifra: un campionato simulato durerà più di uno reale!
- Gestire tutti i parametri, pur senza lo stress del real time, è angusto



Gli ultimi saranno i primi; e questo LMA Manager, temporalmente uscito dopo tutti gli altri concorrenti, è proprio il manageriale più bello di tutti.



Codemasters hanno sempre dimostrato di saperci fare. Posso citare **Colin McRae Rally**, i due **TOCA, Micromachines**, il gustosissimo **Music**. Con il prodotto qui recensito tentano una strada completamente nuova cimentandosi con un gioco di strategia un po' particolare, legato al calcio. Si tratta di un titolo manageriale, in cui si controlla una squadra di calcio decidendone la formazione, lo schieramento, gli acquisti e le cessioni, gli allenamenti; essendo un prodotto completo, non mancano aspetti meno 'atletici' come la gestione delle finanze, dello stadio, degli sponsor, la contrattualistica ecc.

INTERFACCIA "PUTENTE"

Si diceva, le scelte e la navigazione nei vari menu vengono effettuate con rapidità: i **cursori** sono infatti comandati dai tasti della PlayStation e quindi è del tutto assente qualsiasi forma di puntatore; in questo modo i comandi saranno dettati in modo semplice e immediato. Con **L1** e **R1** si scollano le **otto icone** principali relative alla squadra, alle finanze, allo stadio ecc. In ognuna di queste sezioni, i singoli quadri vengono richiamati con **L2** e **R2** (le icone sul fondo dello schermo indicheranno proprio la scelta). Nell'ambito di ciascuna schermata, poi,

Triangolo e **Cerchio** consentono di evidenziare i singoli menu (alcuni dei quali possono essere scollati con **Destra** e **Sinistra** sulla croce). Poi, le azioni nei singoli sub-menu sono comandate da **X** e/o **Quadrato**, e le scelte sono possibili scollando le varie voci con l'uso di **Su** e **Giù**, ovviamente sulla croce direzionale. Questa è una regola che vale spesso, ma non sempre; sempre invece è indicato, sul fondo dello schermo, il **comando del pad** che può essere impartito, nonché è sempre ben segnalata l'azione che corrispondentemente è possibile comandare.

SÌ MA LA PARTITA COM'È?

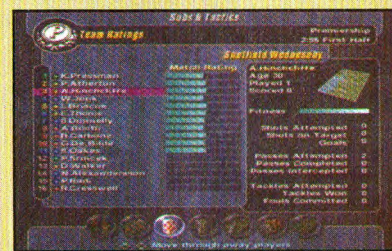
Se lo scopo del gioco è vincere le partite, senz'altro il momento più importante, quello per il quale tanto lavoriamo, è proprio costituito dai novanta minuti giocati in campo.



La traiettoria del pallone è sempre sottolineata; ma anche altre opzioni sono ottenibili (tipo il numero delle maglie dei giocatori in campo) per seguire meglio l'andamento ed eventualmente intervenire.

Con il pad è possibile decidere quante e quali info visualizzare; la **grafica** che rappresenta la partita è molto semplice ma non sgradevole. Durante il match è possibile richiamare le sostituzioni, oltre che accedere ad altre schermate di intervento: oltre a una che ricalca esattamente la sostanza di quella tattica (altrove analizzata), si possono consultare schemi riguardanti l'**andamento del match** in corso (cartellini, gol, possesso palla, tiri effettuati, tackle

tentati e vinti). In particolare, due schermate (una per la propria squadra, un'altra per quella avversaria) informano, per ognuno degli effettivi, i tentativi nonché quelli andati a buon fine sia per quanto riguarda i **tiri**, che per quanto riguarda i **passaggi** e i **tackle**.



Le possibilità di intervento durante la partita sono molte; le schermate che informano circa l'andamento della squadra nel suo globale e dei singoli in particolare è molto d'aiuto.

MANAGING UNION JACK

Questo gioco che, ribadisco, è il miglior manageriale disponibile, si inserisce in un mercato un po' confuso. In questo settore è più importante che mai l'aggiornamento, e così i prodotti dell'anno passato (con le formazioni non aggiornate) risultano subito 'vecchi' e scarso è l'interesse a prendere un titolo che non ha più il fondamentale requisito della novità. Confrontando questo **LMA Manager** con la concorrenza 'attuale', va detto che un gran

pregio è proprio l'essere stato concepito con il pad PlayStation in mente: la gestione dei (tantissimi) menu è in assoluto la più semplice che si sia mai vista in qualunque gioco non solo manageriale ma anche di strategia. Quello che, diciamo subito, può esser considerato un pregio o un limite, è l'inserimento del solo **campionato inglese**; è un pregio perché risente meno di eventuali imprecisioni o incoerenze, è un difetto per il minor appeal che può avere, nella calciofila penisola italiana, un campionato che non sia quello nazionale.

I DORSALI CI DICONO CHE...

Per ognuna delle voci che si interessano di grandi aree di gestione (specificate dall'icona e dalla voce in alto al centro dello schermo) ci sono alcuni (pochi o tanti a seconda dell'argomento) quadri che offrono le indicazioni riguardanti le aree di gestione:

- **Squad:** si occupa della gestione atletica dell'undici: selezione del team, della tattica (cui è dedicato un box), l'allenamento (che ha un altro suo box) e l'info sugli infortuni.



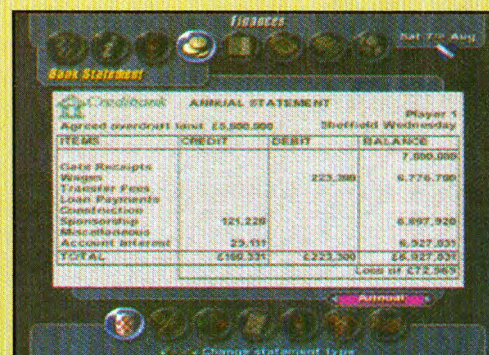
- **Information:** si comincia con la classifica delle leghe, poi seguono le indicazioni numeriche sui progressi delle squadre; le altre schermate forniscono info sulle altre squadre, sui marcatori, sui migliori ruoli per ruolo (la top 11 Sony!!!!) e sui match (l'ultimo giocato e il prossimo).



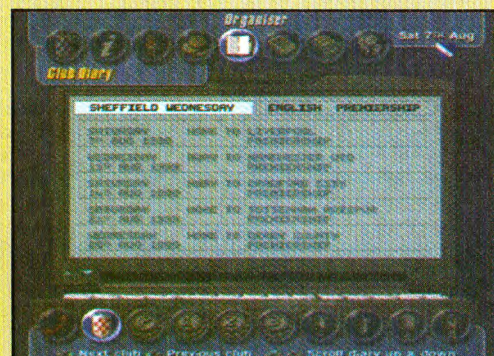
- **Transfer:** presenta l'elenco dei giocatori sul mercato (alle cui calcagna è possibile mettere uno scout), poi si può effettuare una ricerca (dettando posizione, campo di ricerca, età) e anche consultare la lista dei giocatori in prestito; passando alla propria squadra, ecco l'elenco dei giocatori da vendere o prestare, nonché l'elenco dei membri della squadra giovanile.



- **Finances:** illustra i rapporti con le banche, il bilancio, gli stipendi dello staff (giocatori compresi, ovviamente) che è anche possibile gestire, gli sponsor (tra cui si segnala la "Kula Kola") e le entrate derivanti dalla vendita dei biglietti.



- **Organiser:** perfetto strumento di organizzazione, segnala il calendario con tutti gli impegni della squadra oltre agli impegni calcistici, giorno per giorno, di tutti i team (divisi per lega); non mancano i calendari delle coppe.



- **Stadium:** oltre alle info, per ognuno dei lati è possibile decidere alcuni ampliamenti (lunghezza, piani, coperture e...stile!).



- **Record & Matches:** la prima voce ricorda la storia personale, del club, delle competizioni (carini: nel '98 risulta che la Champions League l'ha vinta la Juve per 1 a 0 sul Real Madrid); tramite la seconda voce è possibile procedere nelle varie giornate.

CONFRONTA E CONTRASTA

Una dimostrazione della cura con cui è realizzato il prodotto fa fornire la schermata di **gestione degli effettivi**: quando si seleziona un giocatore, sugli istogrammi (che indicano le sue capacità) si fissano dei simboli gialli che permettono, scegliendo un altro effettivo, di confrontare le differenze nelle abilità dei due!



Chi è più forte al dribbling? E chi è più veloce? La geniale feature di evidenziare chiaramente le abilità di un calciatore per confrontarle con quelle di altri è di grandissimo aiuto in sede di scelta dell'undici migliore.

Un'altra dimostrazione della cura realizzativa riguarda la **grafica**, che per siffatti giochi non abbisogna più di una semplice e chiara funzionalità; in **LMA Manager**, invece, molte schermate offrono immagini dell'argomento del quale si parla e, nel migliore dei casi, presentano valide animazioni, come nel caso delle schermate di allenamento, in cui ogni esercizio impartito è illustrato da una animazione che lo mostra chiaramente!!

L'ultimo, piccolissimo, accenno va fatto all'implementazione del **Dual Shock**. Sì, il pad vibra: intelligentemente, offrirà poderose vibrazioni ogni volta (che viene giorno) che, in campo, il pubblico rumoreggerà quando verificherà un'azione pericolosa!!!



Grande cura in tutti i particolari: ecco un'immagine tratta dal filmatino che illustra gli esercizi comandati dal preparatore atletico. Sudate!

LA NONNA DI ALESSANDRO NESTA E IL GRUPPO SANGUIGNO DI DEMETRIO ALBERTINI

La quantità di informazioni è davvero elevatissima; per ogni giocatore possiamo sapere vita, morte e miracoli. Per quanto riguarda l'aspetto tecnico, le voci che lo riguardano si differenziano, coerentemente, a seconda del ruolo che viene ricoperto (per un portiere non verrà specificata la capacità nel tiro); degli atleti in campo viene comunque fornita una serie di indicazioni riguardanti l'età, la posizione in campo, le partite giocate, il morale, i cartellini (gialli o rossi). Inoltre, dei dieci (tranne il portiere)

sono segnalate le capacità:

- nel **contrasto**
- nel **passaggio**
- nel **controllo della sfera**
- al **tiro**
- nel **gioco aereo**
- nella **velocità**
- nell'**aggressività**
- nello **stato di forma**

Inoltre, da tutt'altra sezione, si possono ottenere importanti informazioni circa lo status dei contratti: paghetta, clausole, durata, eventuali premi.



FEDERICO, ALLENACI TU!

La schermata **Training**, raggiungibile dall'area **Squad**, permette di far allenare i giocatori cercando di migliorare le abilità nelle quali sono più deboli (è buona cosa che i difensori siano veloci) oppure quelle che più servono nello specifico ruolo che ricoprono (per esempio, sarà bene allenare al tiro un attaccante). Ogni effettivo potrà svolgere allenamenti specifici in ognuna delle voci presenti: passaggio, tiro, corsa ecc.

Lavorare di addome: ne so qualcosa... Tutti gli allenamenti sono illustrati da

animazioni molto belle e precise; non serve a molto, ma completa un prodotto aumentando la completezza e la validità dell'estetica



propria squadra, sfruttando le risorse a disposizione. Le decisioni vengono prese consultando i vari parametri, che vengono presentati attraverso ben chiare e ordinate schermate. Il gioco divide i vari aspetti gestibili e li raggruppa in grandi aree. Queste sono rappresentate da chiare icone poste in alto sullo schermo; ce ne sono sette che informano circa la squadra, l'andamento delle competizioni, il mercato, le finanze, i calendari, lo stadio e poi i record. A loro volta, queste sezioni si dividono in più dettagliate sottosezioni, come viene indicato in un bel box.

LA VITA È COME UNA SCATOLA DI CIOCCOLATINI, NON SAI MAI QUELLO CHE TI CAPITA

Il gioco presenta una miriade di opzioni; la cosa bella è che tutto ciò è logico e coerente; in campo si avrà sempre rispondenza tra quanto pianificato e quanto attuato, sempre tenendo presente che un conto è riuscire a impartire comandi di

pressing e gioco al volo e tutt'altro affare è vedere che affranti atleti riescano ad attuare le direttive comandate... Comunque, le amplissime possibilità di intervento rendono il gioco lungo e spettacolare, completo e interessante, appagante e coinvolgente. È possibile farsi aiutare da alcuni membri dello staff per evitare di doversi occupare di tutte le gestioni, anche quelle che interessano meno; ma il bello, secondo chi scrive (che comunque è indegno), è proprio costituito dalla possibilità di occuparsi di tutto.

Insomma, questo è il miglior manageriale per PlayStation, perché è il più completo e appagante. Come per tutti gli altri, la longevità è a prova di bomba: giocare un campionato è lungo e impegnativo, specie se deciderete di affrontarlo seriamente facendovi carico di tutti gli aspetti offerti. Sia l'allenatore che il manager che l'amante dei numeri verranno soddisfatti da questo gioco che vi farà passare tante, ma tante ore su un virtuale praticello verde...

SE TI CHIAMO "TACTICS" TI SEMBRA TENERO?

La selezione tattica è abbastanza soddisfacente. Si seleziona la formazione (tra otto) e l'atteggiamento, si decidono le tattiche di attacco e di difesa, le aperture al tiro; inoltre, si stabiliscono i compiti nelle circostanze di corner, punizioni, rigori. E' abbastanza completo e soddisfacente, ma soprattutto al vero appassionato piacerà la rispondenza, in campo, degli ordini impartiti in questa sede.

Da qui è possibile decidere un gran

numero di variabili: la formazione, l'atteggiamento, le marcature ecc.



DRIBBLING, PRESSING E... IL PROCESSO DEL LUNEDÌ!

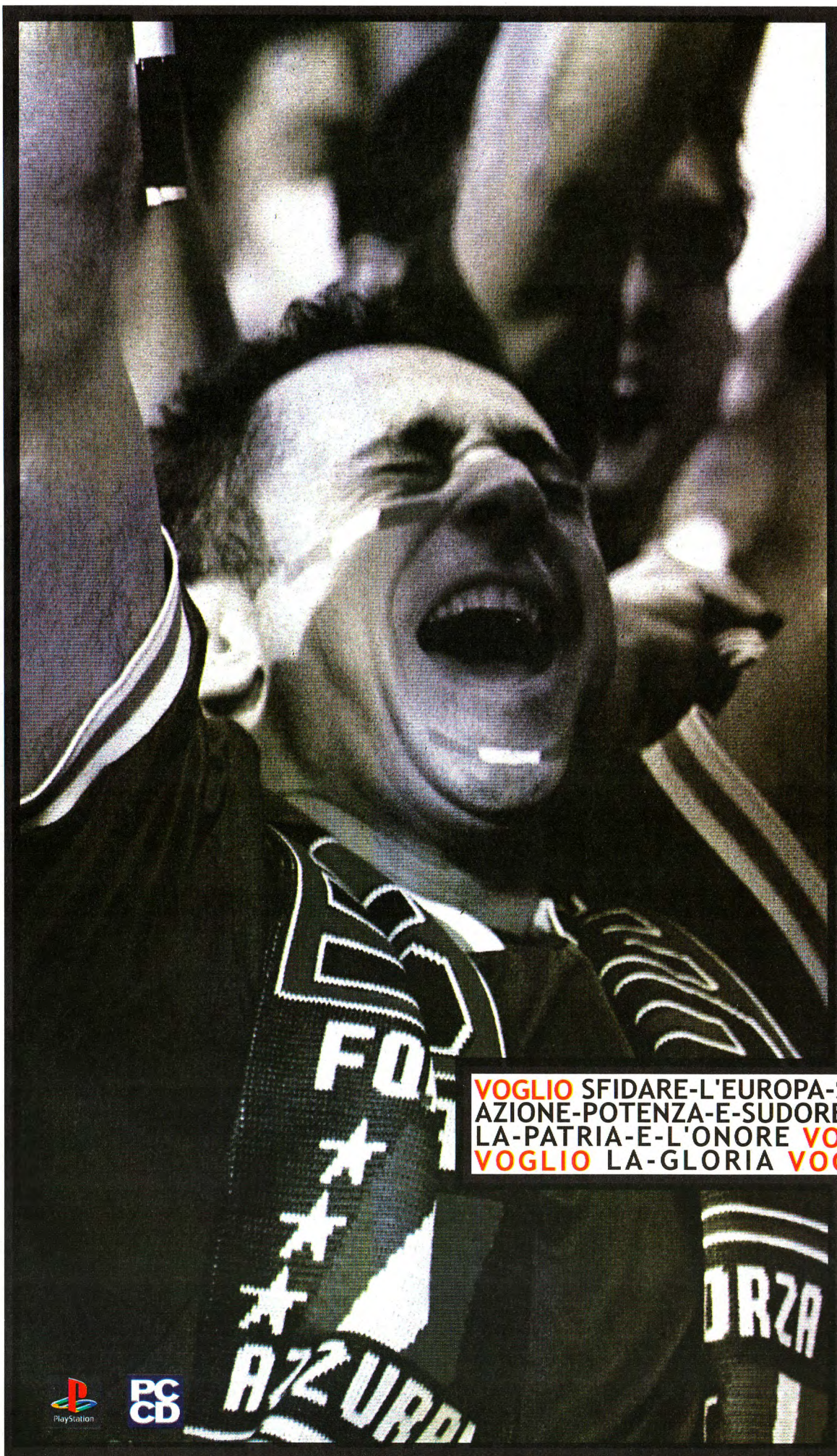
'Completezza' vuol proprio dire completezza, sotto tutti gli aspetti: non manca la domenica sportiva, che consente di vedere i gol più belli della giornata appena conclusa! E, sorpresa sorpresa, la grafica offre un 3D niente male!!

SONO BELLO DI CORPO E DI FACCIA

La grafica è davvero buona: supera la fredda funzionalità regalando colori precisi e icone chiare, che aiutano l'utente a capire le funzioni a disposizione. Il controllo delle opzioni disponibili è assai semplificato dalla chiarezza delle icone, che a loro volta si avvalgono di una risoluzione più che soddisfacente. Anche l'uso dei colori è gradevole; sebbene non sia necessario che un gioco strategico colpisca per l'estetica, ebbene LMA Manager presenta una piacevolezza che rilassa la vista e non stressa mai. L'audio è costituito da jingle che si fanno sentire quando si naviga tra i menu e si prendono decisioni; una volta in campo, le varie voci sono adeguate al contesto.

QUANDO MAMMA MI SPIEGAVA LE COSE, IO LE CAPIVO SEMPRE

Lo scopo è quello di portare alla vittoria la



VOGLIO SFIDARE-L'EUROPA-SUL-CAMPO VOGLIO
AZIONE-POTENZA-E-SUDORE VOGLIO GIOCARM
LA-PATRIA-E-L'ONORE VOGLIO UN-TROFEO
VOGLIO LA-GLORIA VOGLIO EURO 2000



it's in the game.™

Ehrgeiz

DI CHRISTIAN PETTINI

- A favore**
- Giocabilità fluidissima
 - Oddio, si controlla **Sephiroth**...
 - Ottima grafica, soprattutto nello story mode

- Contro**
- Necessita di un po' di pratica per esser padroneggiato
 - I personaggi non sono moltissimi
 - Lo stile di lotta particolare potrebbe non piacere ai puristi



Planet Voto

87



o lo ricordo **Ehrgeiz**: lo vidi per la prima volta in sala giochi. Ero lì per provare l'allora nuovo cabinato di **Sega Rally 2**, ma non potei non notare un monitor sul quale un Sephiroth e un Cloud Strife poligonali si azzuffavano dandosi di santa ragione. In quel periodo, la mia ragazza giocava proprio a **Final Fantasy VII**, il primo gdr Square per PlayStation, e grazie a lei avevo 'convissuto' a lungo con i due protagonisti tanto che li riconobbi pur dando le spalle al monitor sul quale girava il gioco in questione. Chiesi informazioni al laido cassiere il quale mi rispose: "Costa du' gettoni; si voi sape' com'è er giochetto, damme li sordi e vedito'o da solo".

Dopo oltre un anno, Square si decide a pubblicare il suo picchiadurissimo in versione Pal. Ma è giusto che noi, ullidi europei, invece di fare gli snob ringraziamo una delle migliori softhouse mondiali perché... Lo vedete il voto? Sì, Ehrgeiz è un giocone!

L'inventario della modalità Quest; è molto semplice ma intrigante, e comunque è la grafica che vi farà giocare questa sezione.

COsa C'ENTRA FINAL FANTASY VII? C'ENTRA SEMPRE!

Da allora mi è sempre rimasta la voglia di questo picchiaduro che si segnalava, nel marasma più totale, proprio per la presenza di personaggi tratti da un GDR; no, anzi, non da un qualunque generico gioco di ruolo ma DAL GDR. Unica è infatti l'emozione di controllare direttamente **Cloud**, **Sephiroth** e **Tifa** (oltre ad altri tre personaggi da sbloccare tra cui **Red XIII** inspiegabilmente ribattezzato Django); unica e insolita è infatti un'esperienza di gioco che si discosta totalmente dal classico comando su un qualunque membro del party in un RPG. Ovviamente, accanto a questi personaggi ci sono altri lottatori frutto della fantasia dei designer. A questo proposito, va sottolineato come anche tutti gli altri combattenti presenti in **Ehrgeiz** siano interessantissimi e dotati di molto carisma e altrettanta personalità. Ciò balzerà immediato all'occhio fin dalla presentazione, che è in perfetto Square-style sia per quanto riguarda la qualità tecnica che per il lavoro 'artistico'. Ormai tutti i giochi sono dotati di introduzioni, ma ultimamente questa è la più bella che mi sia capitato di vedere.



▲ L'introduzione è davvero fantastica; a dir poco, dovete noleggiare il gioco e gustarvela, magari registrandola sul videoregistratore. Davvero!

EHRGEIZ: NON CONFONDETEVI CON LE NUOVE PILE DELLA PHILIPS

Il gioco è un picchiaduro che, come dice il sottotitolo ("God bless the ring", cioè "Dio benedica il ring"), svolge i suoi combattimenti sul quadrato, come fossero incontri di boxe. Ovviamente, siccome la **Square** proprio non ce la fa a fare le cose normali, il menu di



▲ Uno dei primi mostri che incontrerete nel Quest mode. Non è molto semplice da abbattere, ma potrete aiutarvi... Ennò, non ve lo dico, altrimenti vi tolgo il divertimento.

LA STORIA

Square è certamente nota soprattutto per i suoi giochi di ruolo; questi, a loro volta, devono la loro fama a molti elementi, prima fra tutti la **trama** che gli sceneggiatori sono sempre in grado di inventare. Anche in circostanza di picchiaduro, Square ha pensato di far lavorare i suoi sceneggiatori per dotare il prodotto di una trama che giustificasse gli scontri. La

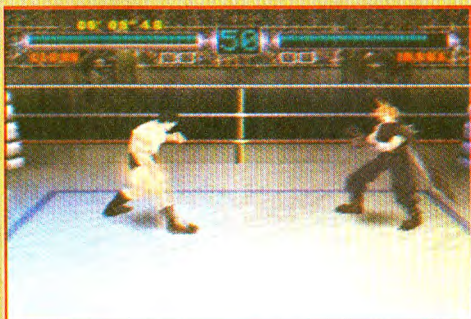
storia dietro **Ehrgeiz** prevede il ritrovamento di un'arma (in un castello in Germania), il cui nome dà appunto il titolo al gioco, che viene messa in palio e costituisce il premio di un **torneo** organizzato a livello planetario. Nel frattempo un'organizzazione di gente poco raccomandabile, scavando in Medio Oriente, si imbatte in una **porta** oltre la quale sembra sia

celato il segreto dell'immortalità e che potrebbe essere aperta proprio dall'Ergheiz. Parallelamente, **Koji Masuda**, il padre di una partecipante al torneo (**Yoyo Yoko**) decide di svelare il mistero celato in Medio Oriente. Questi antefatti giustificano i combattimenti sul ring e lo story mode. Ok, è vero, chisseneffrega... torniamo a giocare.

I MINI-GAMES

Il gioco è arricchito da quattro **mini-games**, questi:

- Il primo è un'aggiunta che, secondo me, doveva esser fatta in sede di arcade mode: si tratta di una modalità 'survive' in cui, sul ring, dovete portare a termine una serie di incontri al termine dei quali non viene incrementata l'energia.



- Il secondo, **Battle Runner**, è molto interessante e divertente: si tratta di scegliere un percorso e portare a termine una serie di giri prima dell'avversario; il bello è che potrete ostacolare in tutti i modi l'altro concorrente, con botte calci e pugni!



- La **Battle Beach** offre una serie di tre 'giochi da spiaggia': c'è una corsa da disputare in stile Track & Field puntellando i tasti più in fretta possibile, non manca una corsa a ostacoli e c'è pure un suggestivo rubabandiera.



- Il quarto mini-game vede una **scacchiera** di 8x8 caselle che devono esser colorate del proprio colore; saltando sopra una casella, questa verrà colorata e le caselle avversarie saranno convertite in proprie solo se tutt'attorno si riuscirà a circondarle da caselle del proprio colore.



◀ I colpi più potenti sono accompagnati da effetti che non sono proprio lo stato dell'arte. Peraltro, notate la vera tridimensionalità: stiamo colpendo l'avversario mentre è di fianco. Bellissimo davvero! Evviva il treddi!!

avvio, oltre al picchiaduro vero e proprio, offre anche la possibilità di giocare un **quest mode** oppure di affrontare quattro simpatici mini-games (all'analisi dei quali è dedicato un ampio box esplicativo).

EHRGEIZ: IL PICCHIADURO

Il picchiaduro è molto bello e completo; come appena detto, gli incontri si svolgono sul **ring**. Su questo, la libertà di movimento e di azione è libera. La giocabilità è molto buona grazie alla risposta precisa e al buon calcolo delle collisioni; la fluidità dei movimenti aiuta molto in questo caso. L'azione non è velocissima e l'accento è posto sulla **fisicità** e sulla tecnica di combattimento. Anche il sistema di controllo, analizzato altrove, influenza questa impostazione che, anomala, risulta decisamente gradevole.

EHRGEIZ: IL QUEST MODE

Il quest mode è talmente bello da non poter essere considerato come un mero accessorio alla modalità principale: così possono esser viste le modalità **Tekken Force** e **Tekken Ball** per il Tekken 3 di Namco. Ma questa presenza è talmente bella da assurgere a un ruolo ben più alto di quello di mero complemento. Sostanzialmente, si tratta di portare avanti una quest molto arcade il cui gameplay ricorda molto quello dei giochi di ruolo con i combattimenti in real time. C'è un **dungeon** da esplorare, nel quale proseguire affrontando (in scontri appunto arcade) i mostri per mezzo delle armi e della magia.

EHRGEIZ: IL FRUTTIVENDOLO

A livello tecnico, **Ehrgeiz** deve essere analizzato in via separata: da una parte i **Mini Games** e l'**Arcade**, dall'altra il **Quest**. I primi due sfruttano un motore grafico pulito, veloce e fluido, che si avvantaggia di animazioni precise performati da personaggi ben dettagliati e dotati di ricche e definite texture. Il Quest, invece, ha veramente una grafica dell'altro mondo: voto **11**. Infatti mai (MAI) su PSX si son viste una risoluzione tanto alta e un simile dettaglio delle texture. Le ambientazioni che ospitano la quest sono infatti dotate di un dettaglio stupefacente, arricchito (anzi nobilitato) da una risoluzione tanto alta da occultare i pixel e inoltre incredibilmente stabile. Certo, i poligoni su schermo non sono molti e le strutture sono rozze, ma tutto rimane comunque molto molto appariscente.

EHRGEIZ: IL MACINACAFFÈ

Il prodotto Square, come è classico per questa grande softhouse nipponica, è un prodotto particolare: è soprattutto un picchiaduro il cui interesse è posto sui personaggi e sull'immediatezza del sistema di controllo, ma è anche un semplice GDR e un insolito, piccolo **Track & Field**. Merita sicuramente attenzione: il suo carattere potrebbe appassionare più d'uno di voi.

Il training mode non è imperiale: mancano i settaggi delle modalità trainer migliori e le opzioni sono tutte qui. Peccato, dalla Square potevamo aspettarci qualcosa di più approfondito.



SISTEMA DI CONTROLLO

Ehrgeiz è un gioco abbastanza tecnico e profondo; tutti i giocatori sono dotati di una buona serie di mosse che devono essere masterizzate. L'elenco completo delle mosse comuni ai lottatori e quelle particolari di ogni singolo combattente sono illustrate in modo chiaro, completo ed esauriente sul manuale accluso alla confezione di gioco, manuale peraltro tradotto in un buon italiano.

- Per prima cosa, la **croce direzionale** consente uno spostamento realmente tridimensionale all'interno dell'area di gioco, quindi **Su** e **Giù** sulla croce non comandano salto e accucciata ma consentono uno spostamento nello spazio; peraltro i movimenti non sono relativi all'avversario.

- Il salto e la parata sono quindi demandati a due tasti del pad.

- I colpi non son divisi in pugni e calci, o colpi forti e deboli; la via scelta da Square è quella di dotare i combattenti di tre tipi di attacchi: **attacco alto**, **attacco basso** e **attacco speciale**.

Questa semplificazione paga in termini di semplicità ma non limita la complessità delle mosse che possono essere performati. Il **pad** è interamente configurabile e le singole funzioni possono essere affidate a qualsiasi tasto, creando quindi la configurazione che più si preferisce (o semplicemente quella a cui hanno abituato altri picchiaduro!)



Spec Ops: Stealth Patrol

DI ALFREDO DELMONACO

A favore

- Pochi titoli dedicati all'argomento su Play
- Alcune missioni realizzate discretamente
- Vasto numero di oggettistica
- Modalità cooperative

Contro

- A volte incredibilmente frustrante
- Grafica non sempre di buona fattura
- A lungo andare un po' ripetitivo
- In alcune occasioni compagni di missione veramente idioti

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 6

Gameplay 6

Sonoro 7

Longevità 7

Originalità 8

Planet Voto

80

"Le Squadre Speciali non fanno mai vacanza, prendono pochi soldi (see, come no...), rischiano la vita e non escono con le donne..."
"E allora???"
"Sono contento di fare il redattore..."



eguendo la stessa sorte di Rainbow Six, anche **Spec Ops** subisce una conversione da PC su PlayStation. Premesso che personalmente trovo l'adattamento del capolavoro di Tom Clancy un po' troppo 'raffazzonato' nel passaggio sulla dea grigia, **Spec Ops**, distinguendosi dal succitato **Rainbow Six** proprio per un approccio più immediato e semplificato che lo rendeva meno complicato da giocare, forse si prestava di più per una conversione. Per chi non hai mai provato né su PC né su Play alcuno degli episodi dei sopracitati titoli, possiamo dire che il concept di gioco è molto semplice, dato che ci metterà a capo delle Forze Speciali Americane, permettendoci di imbastire e creare alcuni piani compimento di alcune pericolosissime missioni. Punto di forza del genere è un ottimo compromesso fra azione e strategia che porterà a una ponderata scelta innanzi tutto del **tipo di soldato** da utilizzare, successivamente dell'**equipaggiamento** da utilizzare oltre naturalmente a un breve accenno strategico.

ACTION!!!

Una volta immersi completamente nello spirito della missione dal **briefing** (che vi consiglio di ascoltare più volte...), vi sarà lasciata l'opportunità di scegliere i **soldati** che vi

rappresenteranno nella missione. Sebbene qui le cose risultino molto semplificate rispetto alla sopra menzionata versione PC, un'attenzione particolare andrà riposta nella tipologia di soldato da utilizzare. Chiaramente il **cecchino**, per esempio, avrà caratteristiche e compiti completamente diversi da un **mitragliere**, ragion per cui starà proprio all'utente capire chi e quando far entrare in gioco alcuni elementi. Inutile dirvi che una scelta errata degli elementi da mandare in missione pregiudicherà seriamente qualsiasi velleità di buona riuscita della stessa. Scelto il personale ed equipaggiato da un adeguato armamento, non resta che entrare nel vivo dell'azione. Da notare che, dal



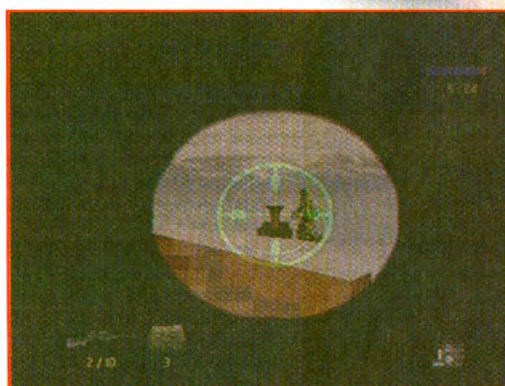
▲ La somiglianza con Syphon Filter in alcuni casi si fa sentire...



LO ZAINETTO DI ETA BETA

Particolarità molto interessante di **Spec Ops** è l'accesso quasi illimitato all'**arsenale** delle Forze Speciali. Potrete, infatti, scegliere di attribuire ai vostri soldati un'arma a scelta fra le moltissime a disposizione. Dal **Barret M82A1** all'**AK74**, dalle **bombe a frammentazione** al **medikit** e via discorrendo. Unico limite vincolante, il peso dello **zaino** che non dovrà superare mai un certo kilaggio. Per

entrare in modalità **Inventario** sarà sufficiente selezionare un soldato subito dopo il briefing e successivamente premere il tasto **X**.



▲ In alcune missioni sarà indispensabile un cecchino, che dovrà fare buon uso del suo sniper-rifle...

menu principale, sarà possibile selezionare un'opzione per la quale potrete iniziare a giocare saltando a piè pari tutta la pappardella relativa alla selezione di uomini e armi. Una volta partiti ci si rende subito conto che **Spec Ops** non è affatto un gioco semplice. Il livello di difficoltà è calibrato sul difficile andante; il sistema di controllo sfrutta tutte le potenzialità del joypad cercando di ricreare il vastissimo numero di comandi della versione Pciana e facendo assomigliare le vostre mani a due ragnoni distesi. Suggestivo quindi ai Ranger in erba di dare un'occhiata ai comandi del gioco prima di buttarsi in missioni suicide. La **grafica** passa da alcune locazioni ben fatte e relativamente dettagliate

SPLIT-SCREEN CHE PASSIONE...

Per dare la possibilità agli utenti che vogliono giocare in modo cooperativo, **Spec Ops: Stealth Patrol** offre un'interessante modalità a due giocatori che potranno partecipare in contemporanea alle missioni tramite uno **split-screen** (linkare no, eh??). Sebbene lo schermo diviso a metà sia riduttivo e qualche concessione al dettaglio grafico si sia dovuta fare, questa modalità risulta singolare e oggettivamente divertente. Ovviamente le missioni rimarranno le stesse, anche se in due bisogna ammettere che risulteranno più semplici da portare a termine.



ad altre un po' spoglie e sgranate, anche se poi il livello di dettaglio generale si assesta comunque su livelli più che sufficienti. Lo **scrolling** rimane molto fluido anche in situazioni dove gli sprite sullo schermo sono parecchi. Menzione d'onore al **sonoro** che risulta ben fatto e alla localizzazione in italiano che non riporta né strafalcioni, né inesattezze (finalmente, era ora, bravi così!).

L'OMBRA DI LOGAN

Una volta appreso il tostissimo numero di comandi, inizierete a prendere confidenza anche con la tipologia di gioco. Quest'ultima vi metterà di fronte a una serie di



▲ Una modalità, selezionabile dal joystick in qualsiasi momento, vi permetterà di giocare in soggettiva, modello Doom.



▲ Missione fallita, fratello... Recuperare energia e calma e ripetere, prego...

sotto-missioni che, completate una dopo l'altra, vi permetteranno di aggiustarvi la missione vera e propria. Chi ha giocato a **Syphon Filter**, facendo i dovuti paragoni, non potrà non ritrovare delle somiglianze. Sebbene Syphon Filter sia di un'altra pasta (più bello da vedere, più vario e complessivamente migliore) è proprio l'influenza del capolavoro che rende Spec Ops un prodotto molto distante dalla versione PC e più inclinato verso un genere arcade. Il buon numero di missioni previste e la simpatica modalità **multiplayer** dovrebbero impegnare l'utente per parecchio tempo, a patto di possedere costanza e pazienza. Tutto sommato, quindi, l'elevato livello di difficoltà e il lungo 'training' per padroneggiare il sistema di controllo potrebbero stroncare il divertimento sul nascere. D'altro canto, se riuscirete a entrare nello spirito del gioco **Spec Ops** potrebbe risultare anche divertente, a dispetto dei succitati difetti e della realizzazione tecnica non eccezionale.

LIBRETTO D'ISTRUZIONI

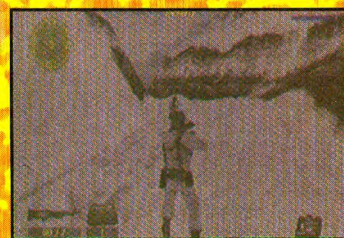
Il **briefing** vi spiegherà per filo e per segno cosa fare (e non fare) nel corso della missione. Data la difficoltà generale del gioco basterà un nonnulla per farla fallire, quindi analizzate attentamente le caratteristiche e operando le vostre scelte in modo oculato.



▲ Subito dopo la schermata del briefing, potrete scegliere chi saranno i fortunati a partecipare alla missione.

MUTISMO E RASSEGNAZIONE...

Una delle caratteristiche principali di Spec Ops è rappresentata dal fatto che nella stragrande maggioranza delle missioni sarete affiancati da altri soldati (comunque scelti da voi). Potrete comandare costoro a bacchetta impartendogli fino a quattro ordini, sfruttando le combinazioni fra il tasto **L2** più uno dei quattro tasti. A ogni tasto corrisponderà quindi un ordine, e



varrà fino a quando non ne impartirete un altro. Peccato che alcune volte il nostro compare, non solo non ubbidirà ma si 'incarnerà' da qualche parte della locazione, obbligandovi a prendere il suo controllo per 'disincastarlo' dalla sua posizione. Esempio lampante, nella prima missione, subito dopo aver fatto saltare il primo **ponte radio**, il vostro stupido commilitone si bloccherà quasi sempre in quel punto, e a nulla servirà un cambio di ordine. Tutto questo, pur non rovinando il gusto del gioco, non sarà divertente, soprattutto pensando al fatto che alcuni passaggi saranno frenetici e avrete bisogno di tutto l'aiuto che la vostra spalla vi potrà dare.

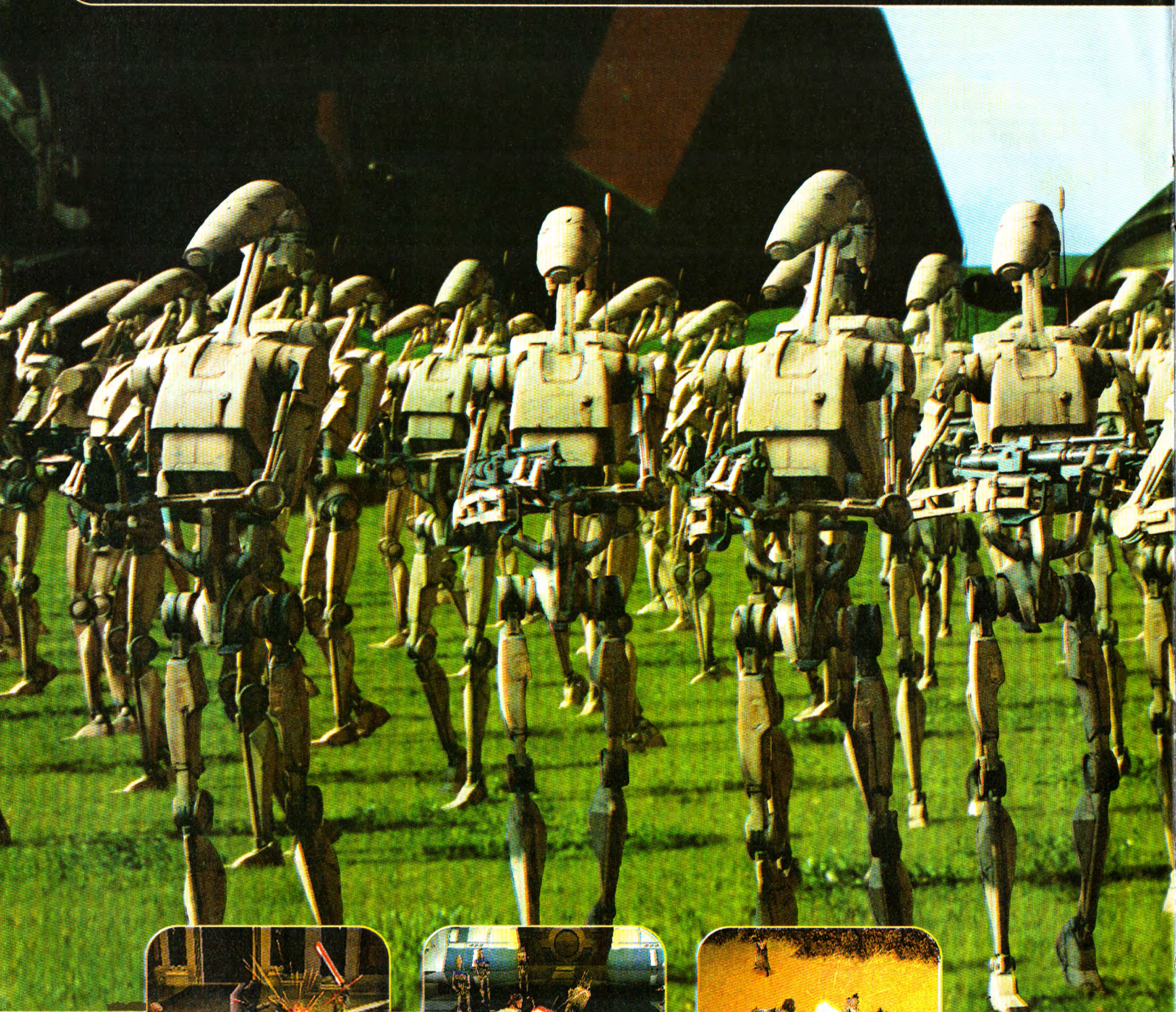
SEGUITEMI!!! comando impartito per far sì che i vostri sottoposti vi seguano ovunque. In questa modalità risponderanno al fuoco solo se colpiti per primi. Potrete impartire quest'ordine premendo contemporaneamente i tasti **L2** e **Quadrato**.

SPARATE!!! comando che lascia poco spazio all'interpretazione, vi tornerà molto utile nelle zone particolarmente affollate di unità nemiche. In questo caso il soldato si fermerà e inizierà a 'ceccinare' tutti i soldati nemici nella zona. Impartirete quest'ordine premendo il tasto **L2** e **Cerchio**.

AVANTI!!! questo è il comando più infame, dato che vi obbligherà il vostro soldato a fare da 'apripista' mentre voi lo 'coprirete'. Infatti, il soldato non farà che pochi passi aspettando che voi lo raggiungete, in modo da garantirgli una copertura effettiva.

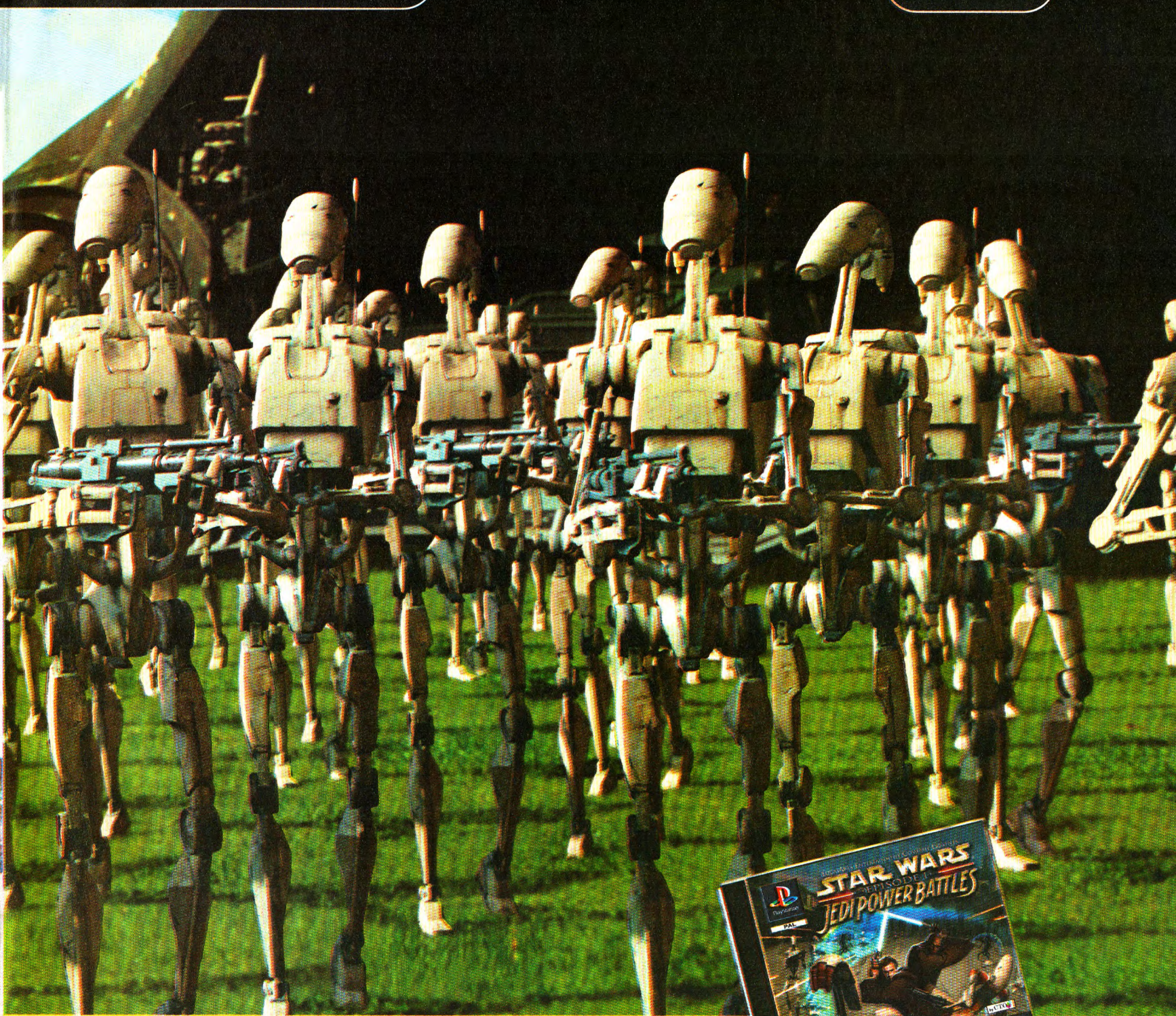
STATE FERMII!!! da usare nel caso in cui avrete dei compiti supplementari come la sistemazione di particolari esplosivi o compiti di semplice ricerca. In questo caso i vostri compagni si fermeranno in attesa di nuovi ordini. Naturalmente, in caso di attacco risponderanno (più o meno) repentinamente al fuoco nemico.

DISTRUGGINE QUANTI NE VUOI. NOI NE CREIAMO



Se deciderai di combattere, dovrai essere pronto a pagarne le spese.
Se il numero dei nemici non ti ha mai spaventato, ora dovrai affrontare pericolose creature aliene dalla incredibile forza.

REMO ANCORA.



Quindi, saggio maestro Jedi: a te la scelta. Combatti.
A tuo rischio e pericolo.

STAR WARS
EPISODE I
JEDI POWER BATTLES

jedipowerbattles.lucasarts.com
www.starwars.com

UEFA Champions League

Planet Voto

73

DI ALFREDO DELMONACO

A favore

- Alcune innovazioni intrippanti
- Molte opzioni
- Licenza UEFA

Contro

- Grafica e animazioni scandalose
- Giocabilità appena sufficiente
- In giro c'è ISS Pro Evolution

A poche settimane dall'uscita del re ISS PRO Evolution, la Eidos prova a sfidare il capolavoro Konami. Palla al centro e vinca il migliore...



La corrente stagione calcistica sta volgendo al termine. Il campionato è ancora aperto e la **Champions League** è già arrivata ai quarti di finale. L'occasione è propizia per fare un sunto della stagione in corso e la Eidos propone questo **UEFA Champions League**, che ha il pregio di sfruttare la licenza UEFA e avere quindi a portata di mano gli archivi storici del calcio europeo. Il database di UEFA è aggiornato alla stagione in corso, ragion per cui molti utenti lo troveranno di sicuro interesse. Oltre a questo, vi posso anticipare che sono presenti tutte le squadre che hanno partecipato al famoso torneo degli ultimi 30 anni, con nomi e squadre naturalmente originali.

NOTE DOLENTI E NON

Purtroppo tale meticolosità non stata applicata anche alla realizzazione generale del titolo

Eidos, penalizzato anche dall'uscita del 'mostro' della Konami, che ha livellato verso l'alto lo standard dei giochi di calcio su Play.

Infatti, non appena i giocatori entreranno in campo subito balzerà all'occhio che l'aspetto grafico di UEFA è scadente. I giocatori sono realizzati in maniera piuttosto confusa, e il

dettaglio grafico è regolato al minimo. Sfortunatamente la situazione non migliora quando inizia la partita, dato che le **animazioni** dei calciatori sono pessime, con i vari sprite che sembra scivolino sul prato, anziché correre e con movimenti degni del peggior burattino.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 4
Gameplay 6
Sonoro 7
Longevità 6
Originalità 7



▲ Tutte le punizioni sono sottolineate da una breve sequenza animata (skippabile) che vi aiuterà a entrare nel clima della partita.

Lo **scrolling** rimane fluido e non ho rilevato rallentamenti anche in situazioni delicate come le consuete mischie sotto porta su calci d'angolo o punizioni dal limite. Il sistema di controllo dei giocatori è discreto, con un metodo attribuito alla **corsa** quantomeno originale. Tenendo premuto, infatti, il tasto

della corsa il nostro omino eseguirà uno scatto in maniera normale, mentre premendo e rilasciando il giocatore provvederà a 'portarsi avanti' la palla. Tutto ciò, dopo un piccolo momento di training, garantisce un buon controllo sugli scatti dei nostri giocatori. Anche il **sonoro** non è male, con campionamenti effettuati su un vero pubblico e riportati in maniera più che discreta. Presenti



▲ Non poteva mancare una ripresa dell'entrata in campo dei giocatori...

LE PRINCIPALI NOVITÀ

Sebbene **UEFA Champions League** sia pieno di difetti, alcune novità sono decisamente interessanti e potrebbero essere riprese in futuro dalle versioni successive, oltre che da altri giochi.

TI HO AMMONITO, STAI ATTENTO!!!!



Una delle cose che dà più fastidio in una partita di calcio è l'espulsione di un proprio giocatore, magari quello su cui si basa il reparto difensivo. Sarà

capitato un mucchio di volte che vi rendiate conto che il giocatore che sta commettendo un fallo è stato ammonito cinque secondi prima. Per evitare di lasciarvi in inferiorità numerica, si è pensato di segnalare con un piccolo **cartellino giallo** i giocatori già redarguiti ufficialmente. Sebbene questo sistema non sia del tutto nuovo (**Virtua Striker** lo usa già da un po'), trovo che sia estremamente utile oltre a, date le piccole dimensioni del cartellino, dare poco fastidio.

UN'INQUADRATURA A VOLO D'UCCELLO

Le infinite diatribe sulla visuale da utilizzare in partita sono da sempre accese, almeno da quando suddette visuali sono disponibili in buon numero. È anche questo il caso di UEFA, che dispone di una **telecamera personalizzabile** di buona fattura. Chicca delle chicche, però, è rappresentata dal fatto che in qualsiasi momento uno dei giocatori in





▲ *Grossa importanza è stata data alle azioni spettacolari. Come in FIFA, non sarà difficile realizzare gol belli come questo.*

numerossime **opzioni di gioco**. Potrete così disputare un'Amichevole, la **Champions** di quest'anno, intraprendere un torneo personalizzato o, più semplicemente, allenarvi. Da notare che potrete includere nelle vostra amichevoli o nei vostri tornei tutte le squadre presenti nel gioco, facendo incontrare delle squadre che nella realtà non avrebbero mai potuto giocare insieme, prendendo per esempio, chessò, la Juve di **Boniek** e **Platini** (quella della finale maledetta, per intenderci...) e l'Inter di **Corso** e **Mazzola**. Oltre ai nomi dei giocatori originali, potrete sfruttare tutti i dati relativi alla squadra prescelta come i moduli e le tattiche. Tutto ciò regala un po' più di coinvolgimento, dato anche dal valore affettivo che ognuno di noi ha per la sua squadra del cuore.

ALCUNE NOVITÀ INTERESSANTI

Fra tanto grigiore, spiccano alcune novità interessanti che potrebbero essere riprese e sviluppate in qualche futuro



▲ *Non sono rari i momenti in cui, dopo la selezione di una modalità, partirà una sequenza in FMV che vi introdurrà nel vivo del gioco.*

possesso di palla potrà 'zoomare' verso l'alto, semplicemente premendo il tasto **R2**.

La telecamera si allargherà immediatamente, per poi tornare alla distanza originale dopo qualche secondo. Ciò vi permetterà di dare un veloce sguardo alla disposizione dei vostri uomini in campo suggerendovi la migliore soluzione

IL PASSAGGIO DI PRIMA

I 'veneziani' sono una categoria di persone che non sopporto. Giocare con gente che insiste con i dribbling non è affatto divertente. Molto meglio giocarla di prima, come si dice in gergo. **UEFA**

capitolo della serie. La prima non è propriamente una novità e consiste nel poter giocare UEFA in **otto** contemporaneamente, tramite il mai troppo sfruttato **Multi-tap**.

Saranno quindi possibili sfidoni fra amici, a patto di trovare altri sette pazzoidi che giochino con voi a questo gioco. La seconda riguarda il sistema di controllo dei passaggi cosiddetti di **prima**. Questo nuovo sistema dovrebbe garantire un passaggio al volo sempre preciso e tempestivo, con l'uso di un tasto alternativo per 'prenotare' i passaggi al volo... dovrebbe esserci anche un box esplicativo qui in giro. Altra gradita novità consiste nel fatto che, per quanto riguarda i giocatori **ammoniti**, un indicatore a forma di **cartellino giallo** farà bella mostra sulla testa del giocatore diffidato, rivelando il suo status prima che possiate fare ulteriori falli e magari beccarvi una bella espulsione. UEFA avrebbe potuto essere un gioco sicuramente interessante, con alcuni spunti tecnici tutto

FC Girondins		FC Porto	
44%	POSSESSO PALLA	56%	
2	TIRI	2	TIRI NELLO SPECCHIO
1	FALLI	1	PUNIZIONI
1	CARTELLINI GIALLI	1	CARTELLINI ROSSI

▲ *Allo scadere dei tempi regolamentari, un piccolo 'scout' vi metterà al corrente dell'andazzo della vostra squadra.*



▲ *L'influenza della serie della EA Sports a volte è molto evidente, come in questo caso...*

sommato innovativi e validi; purtroppo, la scadente realizzazione tecnica (anche senza tirare in ballo **ISS Pro Evolution**, siamo sotto gli standard abituali...) e una **giocabilità** non entusiasmante lo relegano nel settore dei giochi assolutamente non indispensabili.

CRONACA DI UNA DISFATTA

Visti i risultati del **Torneo di ISS Pro Evolution** dello scorso marzo, mi ero ripromesso di non recensire giochi di calcio per un po'. Siccome sono un tipo che si contraddice spesso, eccomi di nuovo qua a dare un'occhiata a **UEFA Champions League** della Eidos. Non so Mr. Roy cosa abbia scritto nell'editoriale ma, conoscendo il tipo, avrà massacrato me, Lucio (che pure si era distinto...) e Pitone (che, fra le altre cose, non c'entra niente, ma per spirito di solidarietà si prende del 'ciuccio' anche lui). Da parte mia non ho niente da dire, anche se non sono propriamente d'accordo su alcune opzioni di gioco adottate nel torneo (la velocità di gioco, per esempio, era al massimo: così non è più simulazione di calcio, ma un banalissimo arcade...). Comunque, le scuse stanno a zero e quel che conta è che ho fatto una figura misera. Voltiamo quindi pagina e guardiamo avanti (... che è meglio...).

PROVA PLANET



Champions League ha istituito un modo interessante per la gestione dei passaggi al volo. Premendo il tasto **X** si effettuerà un normale passaggio, premendo il tasto **X** due volte si potrà ottenere un uno-due, ma se premerete il tasto **X** e subito dopo il **Cerchio**, il giocatore destinatario del primo passaggio 'girerà' la palla al compagno più vicino di prima, appunto.



Tele+ Premier Manager

DI LUCIO PROSPERI

Planet Voto

69

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica **7**

Gameplay **6**

Sonoro **6**

Longevità **7**

Originalità **6**

A favore:

- Realizzazione tecnica discreta
- Interamente in italiano

Contro:

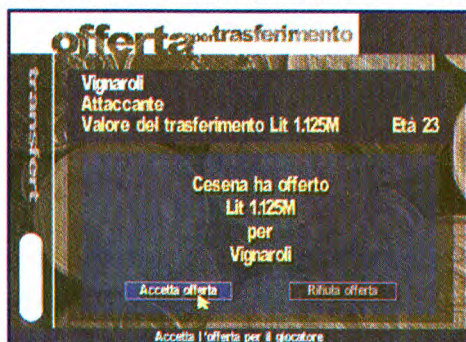
- Diverse imperfezioni nelle rose dei vari club
- I nomi delle squadre non sono originali
- Interfaccia non particolarmente comoda senza un mouse
- Poco profondo

Strano destino quello dei giochi di calcio manageriali. O si odiano o si amano alla follia. In redazione, per esempio, ogni volta che Pitone ne vede uno attacca con la tiritera "Ma come si fa a giocare a questa roba?"; a me invece piacciono un sacco. Il mondo è bello perché è vario! Ovviamente il piacere che si può provare è direttamente proporzionale alla qualità della produzione. In questo caso, purtroppo, devo preannunciarvi che **Tele+ Premier Manager** non è nulla d'eccezionale.

UN DIAVOLO PER CAPELLO

La prima scelta alla quale vi troverete di fronte sarà se intraprendere la carriera di **allenatore** (e scegliere una squadra tra una ristretta rosa di team di non particolare spessore) od optare per una squadra qualsiasi e condurla verso traguardi prestigiosi. I campionati nei quali potete scegliere di allenare sono i 5 più importanti (**Francia, Italia, Germania, Inghilterra e Spagna**), ma le squadre non sono quelle originali.

Questa è una delle cose più spiacevoli di Premier Manager, a meno che non vi piaccia allenare il



▲ Se giocate bene i vostri giocatori potrebbero diventare l'oggetto del desiderio di altre squadre.

Milan Reds, la J. Turin, la Florence e i Milan Blues !? Fortunatamente almeno i giocatori sono quelli originali, sebbene manchino gli aggiornamenti in seguito alle operazioni del mercato di riparazione e ci sia qualche imperfezione nei nomi stessi (il terzo portiere del Milan, per esempio, è diventato singolare: Fiore al posto di Fiori).

Tutto questo rovina il feeling, fondamentale per immergersi nel gioco, con conseguenze drastiche su giocabilità e longevità.



▲ La schermata delle tattiche di gioco nella quale è possibile modificare anche il tipo di marcatura difensiva.

LA B ZONA DI ORONZO CANA'

Una volta effettuate le varie scelte potrete finalmente cominciare. La prima cosa da fare è studiare gli elementi presenti nella vostra rosa, valutando in quale parte del campo rendono meglio e se è il caso d'intervenire sul mercato. Dovrete anche fare attenzione a non esagerare con i carichi di lavoro per non accusare infortuni nei momenti cruciali della stagione. Oltre all'aspetto puramente tecnico/tattico, dovrete occuparvi anche del **marketing**, soprattutto per quel che riguarda le sponsorizzazioni. Le varie entrate, poi, potranno essere investite nelle migliori o nell'ampliamento dello stadio. Dopo tutto questo, potrete finalmente scendere in campo e verificare la bontà della vostra abilità calcistico/manageriale.

VINCEREMO IL TRICOLOR

Le modalità di gioco sono **due** e vi permettono di osservare un breve riassunto dell'incontro o visionare gli highlights. Sono proprio queste due sezioni quelle che deludono di più, anche se per motivi differenti.

Il **riassunto** vi mostrerà una visione schematica del terreno di gioco con tutta una serie di frasi che vi faranno conoscere

ciò che sta accadendo in campo. In qualsiasi momento potrete interrompere l'azione e modificare la tattica o effettuare una sostituzione. La struttura generale è davvero spoglia e credo che dopo due incontri non avrete più il coraggio di optare per questa modalità. Scegliendo di vedere gli **highlights**, invece, godrete di una bella visione televisiva dell'incontro, graficamente ben fatto, con la possibilità di variare le inquadrature. Questa sezione non avrebbe nulla che non va, se non fosse impossibile interrompere la partita per modificare schemi e cambiare qualche giocatore. Ora, stiamo parlando di un gioco manageriale o no? E cosa c'è di

Io tifo per il Milan Reds

La cosa che più infastidisce in questo gioco è l'assenza delle squadre originali, sostituite da pallide imitazioni. Se ancora si possono tollerare nomi quali **Milan Reds e Florence**, non credo farà piacere agli amici juventini sapere che la loro squadra è diventata la **J. Turin** (sembra un club del campionato giapponese) e tanto meno a quelli interisti che la Beneamata è diventata il **Milan Blues**!



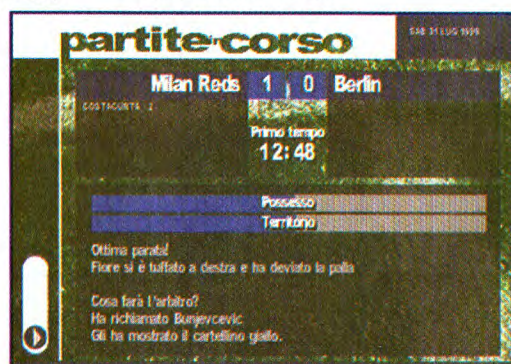
manageriale nel dover guardare una partita supinamente, senza poterci entrare nel mezzo e apportare dei cambi? Misteri della programmazione.

RETROCESSIONE IN SERIE B

I difetti sopra elencati compromettono ciò che **Tele+ Premier Manager** ha di buono e mi spingono a consigliare il prodotto solo a chi si avvicina per la prima volta a un titolo del genere. Chi ha dimestichezza con i manageriali, infatti, lo troverà troppo semplice e poco profondo per costituire una sfida duratura.



▲ La visuale di chiaro stampo televisivo che mette in mostra le azioni più importanti.



▲ Il riassunto, con le frasi che indicano le azioni di gioco... Mah!



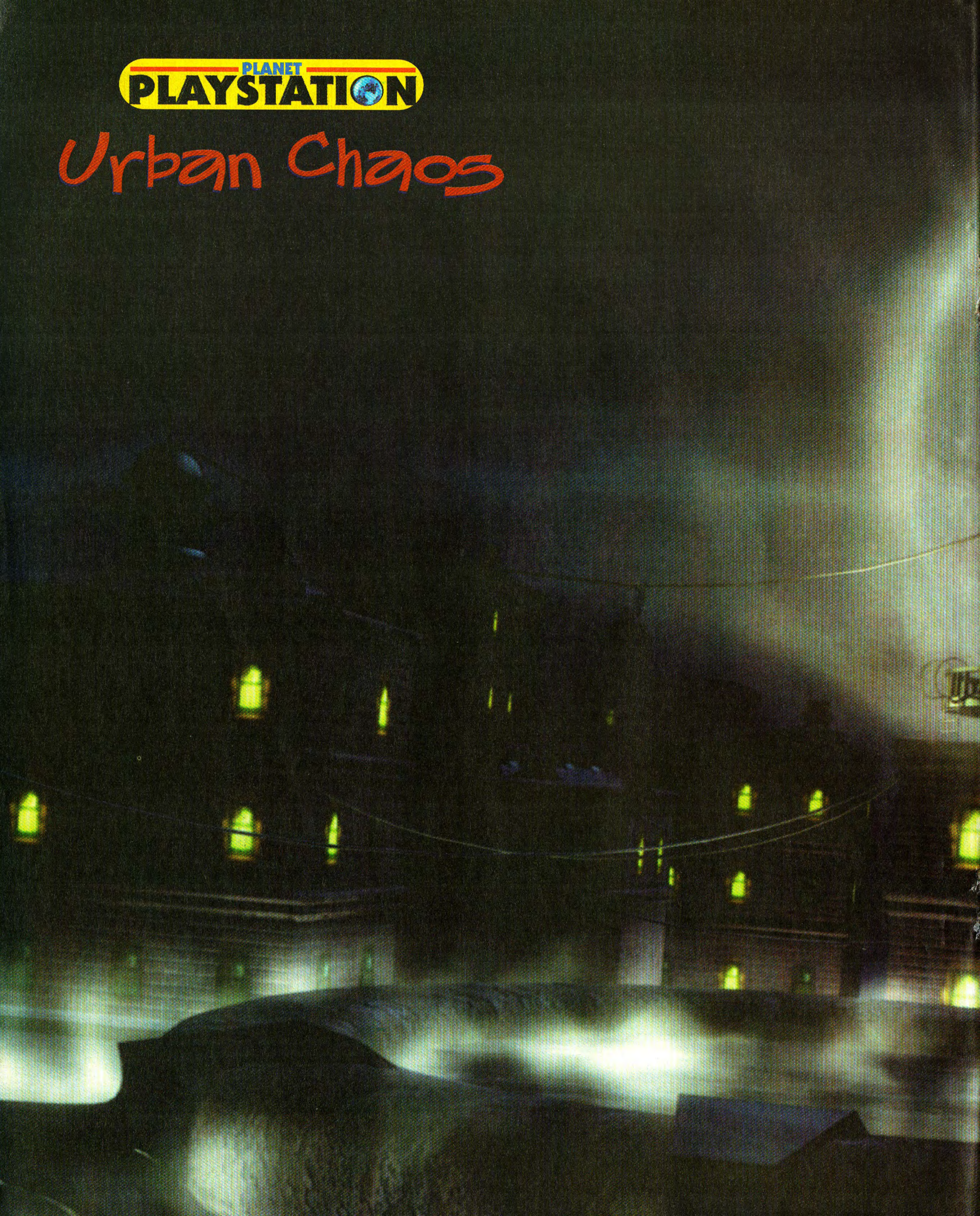
PLANET
PLAYSTATION

Gekido



PLANET
PLAYSTATION

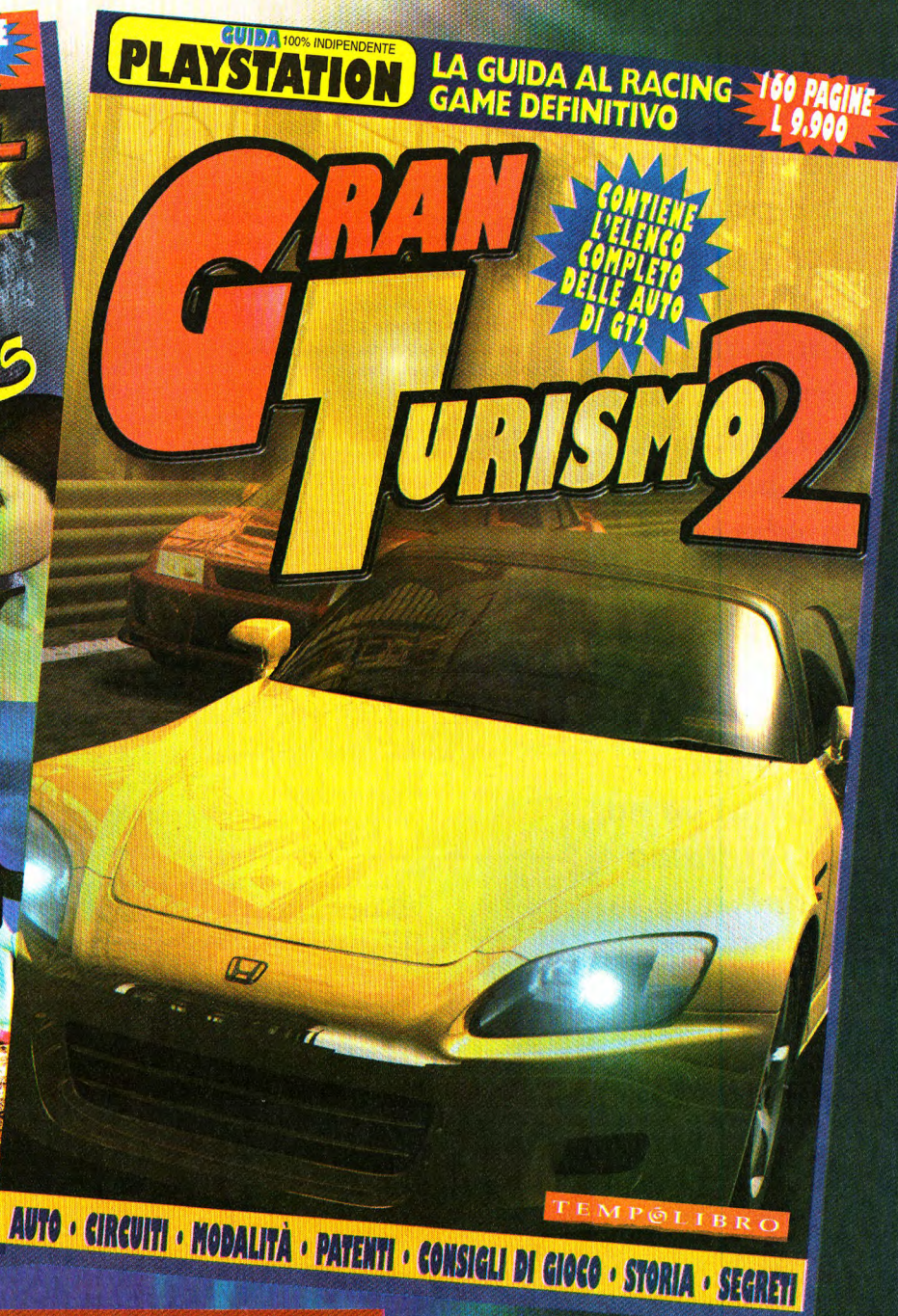
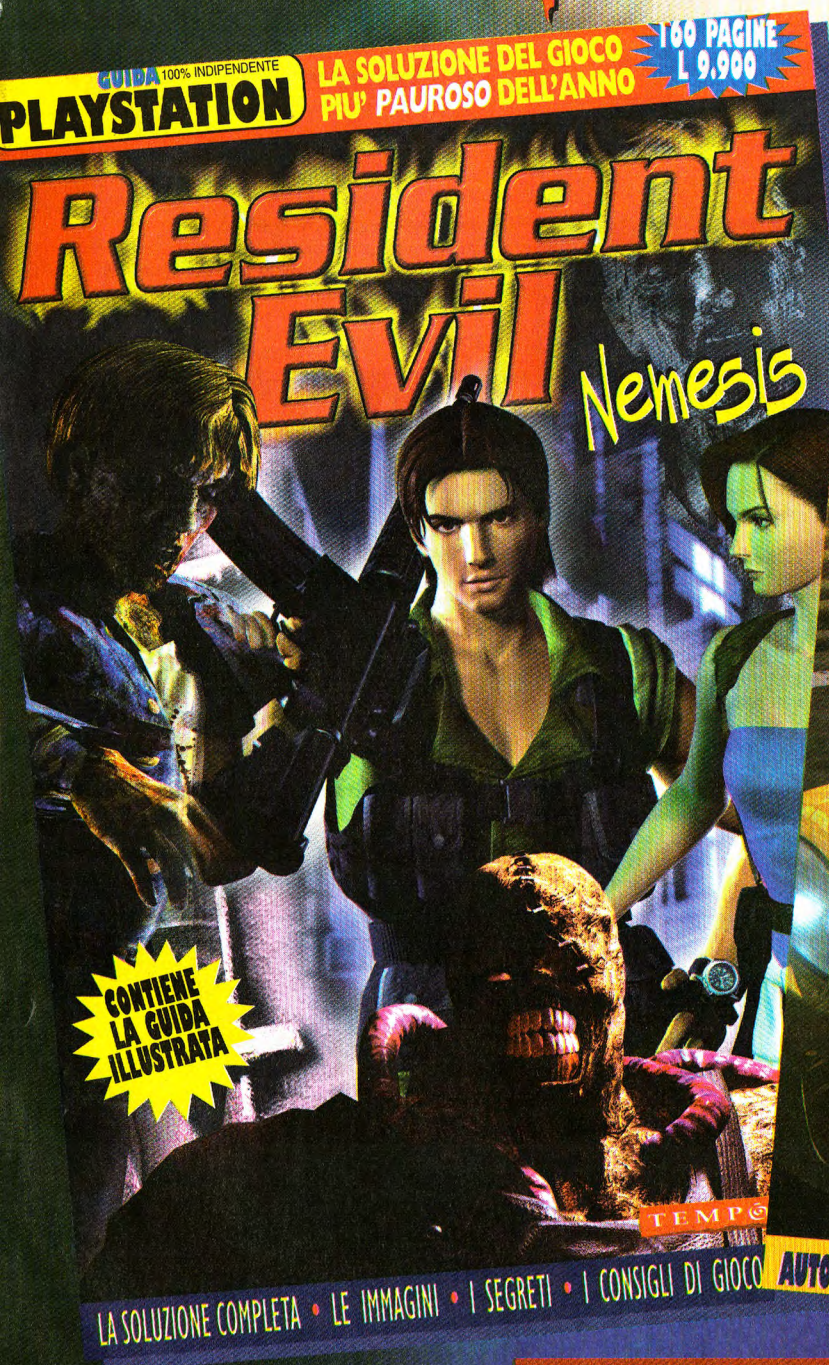
Urban Chaos





GUIDA 100% INDIPENDENTE
PLAYSTATION

presenta



IN EDICOLA



Road Rash Jailbreak

DI **CHRISTIAN PETTINI**

**Per noi
cafoni,
sempre pronti
a dare gas
con i nostri
rumorosi
motorini
truccati, c'è
un gioco in
cui possiamo
anche colpire
chi ci sta
vicino con
mazze, catene
e quant'altro.
Il paradiso?
Purtroppo no,
ma ci siamo
vicini...**



a serie di **Road Rash** è nata sulle macchine a sedici bit. Si tratta di una serie che può divertirvi, a patto che riusciate a superare il fastidio che legittimamente potreste provare di fronte all'impudicizia di EA, la quale sforna sequel su sequel dei suoi titoli, anche di quelli che non hanno avuto molto successo.

ROAD RASH: ECCO COME PICCHIARE ESAGERATI E VIVERE MEGLIO
Road Rash ha raggiunto la PSX circa due



▲ **Scontro sulla Tiburtina: due motociclisti stanno cercando di spiegarsi l'un l'altro...**

A favore

- Esageratamente farloccamente violento
- Si gioca in quattro e il divertimento è tantissimo

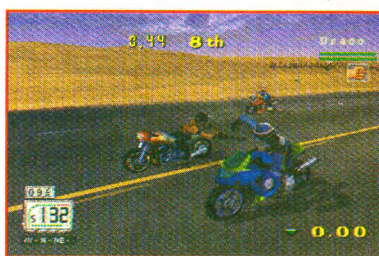
Contro

- Tecnica audiovisiva eccezionale
- Intrinsecamente ripetitivo



Planet Voto

82



▲ **L'icona rappresenta l'arma corrente: pugni, calci, ma anche catene e bastoni. Una giornata sulle strade di Quarto Oggiaro...**

anni fa, dopo innumerevoli uscite sulle console delle precedenti generazioni compresi 3DO e Saturn, che comunque per numero di bit e tempi di uscita dovrebbero esser considerati concorrenti diretti e non defunti della console Sony, ma tant'è... Con questo gioco, la serie RR è alla seconda apparizione sulla dea grigia. La potenza dei 32 bit ha permesso una grafica tridimensionale e alcune interessanti feature in più. La dinamica dei Road Rash, da sempre, è quella di affrontare tratti di strada (mai circuiti chiusi) cercando di arrivare

primi. Per raggiungere lo scopo, però, qualunque scorrettezza è lecita, anzi è persino incoraggiata: molti tasti del controller, infatti, sono settati in modo da comandare **calci, pugni e colpi speciali** di particolare violenza.



▲ **In Jailbreak potete anche guidare la moto della polizia! Un Need for Speed Hot Pursuit su due ruote...**

IL PIÙ SCOMO LE HA PRESE E HA UNA FACCIA COSÌ

L'introduzione chiarisce subito questa natura, che ben poco ha in comune con l'amore e gli altri buoni sentimenti; e tutto l'aspetto generale della realizzazione conferma bene questa simpatica impostazione. I personaggi

CAFONI SI NASCE O SI DIVENTA?

... se non ci nasci, sei comunque in tempo per far parte del club!!! E, per far emergere il margio che è in te, ecco i giochi più esagerati che, con la loro presenza, hanno gratificato la PSX:



Carmageddon: un mito PC arriva senza la sua verve pure su PSX: affrontate competizioni in cui per primeggiare è

lecita qualsiasi azione contro i nemici. E siccome tanto più si è scorretti tanto più si è felici, e i programmatori questo lo sanno... fate da soli due più due.
Felony 11-79: il gioco der monnezza. Alla ricerca di item

percorrete le strade di tre aree urbane. Potendo distruggere tutto senza ritegno, non so se mi spiego.



Poche piste (ma il sequel uscito in Giappone ha colmato questo limite) ma mezzi assurdi ogni oltre immaginazione (dal pullman al vespino, dalla Formula 1 al camion della spazzatura) e tanto divertimento senza limiti.

Fighting Force: un picchiaduro a scorrimento in cui nei combattimenti si possono usare tutti gli oggetti che si trovano nell'area di gioco: lattine di Coca Cola, distributori di lattine di Coca

Cola, ruote di macchine, sedie e tavolini, corpi esanimi dei nemici, monitor e quant'altro. Un'autentica spremuta di cafonaggine.

Grand Theft Auto e Grand Theft Auto London 2: rubate auto per compiere le vostre malefatte.



MODUS IN ROFUS

Una delle belle cose di Jailbreak è la ricchezza di opzioni. Vediamo cosa hanno da offrire in modalità **One Player**:

Jail Break: scegliete un tipino (anche le tipine, quanto a cattiveria, non scherzano!) e gareggiate, cercando di 'crescere di grado' nel vostro clan di strada.

Five O: qui passate dalla parte sbagliata: interpretate un poliziotto e dovete catturare un malvivente; peraltro potete scegliervelo (e tra questi non posso non segnalare **Mongo**!).

Time Trial: beh, non ve lo devo spiegare...

Invece, il **multiplayer** prevede:

Skull-to-Skull: semplicemente, scegliete mezzo e pista e menatevi!

Cops & Robbers: divertentissimo: un inseguimento tra poliziotto e disadattato!

SideCar: una modalità multiplayer a dir poco intrigante: uno guida e l'altro mena!!!

SideCar (a 4): similmente alla modalità sidecar per due utenti, in questa i giocatori umani sono quattro e, con lo schermo diviso, si affrontano due sidecar.

Time Trials: intuile da soli che qui la sfida tra utenti (dis)umani è basata sul tempo.

esprimono tutti una **serietà** e una **violenza** notevoli con i loro look e le loro movenze: abbiamo tipacci da strada, rinnegati, evasi..., tutti con le loro motone grosse e aggressive, con i tatuaggi, gli abiti in pelle, borchie e catene. Proprio i classici tipini che vorremmo come fidanzati delle nostre figlie...

DIFETTI NON-DIFETTI

Tecnicamente il gioco è deboluccio; la grafica è grezza, abbastanza pixellosa e per giunta impoverita dal **basso numero di oggetti** poligonali sullo schermo. E, sebbene fluida, si muove con parecchia lentezza. Tuttavia sarebbe un errore considerare quest'ultimo come un difetto: infatti uno scrolling troppo veloce avrebbe rovinato l'azione di gioco; colpire un



▲ Il sidecar è il mezzo ideale per seminare distruzione sulle strade: uno guida e l'altro mena!

La violenza è persino premiata (stendete un'ordinata fila di Hare Krishna e vincerete un sacco di punti) in un gioco in cui la demenza impera. In GTA2, addirittura, le armi speciali sono il rutto e la scoreggia. Non c'è più religione. Per fortuna. **Metal Gear Solid**: ehi, sto scherzando...

Pepsiman: quando il trash invade il pianeta PSX, lo fa con la tutina attillata di Pepsiman, indimenticato protagonista di un gioco demenziale al massimo, divertente ed esagerato. Controllate la corsa di Pepsiman mentre cerca di raccogliere lattine di Pepsi: semplice ma non facile, meravigliosamente trash.

Twisted Metal: uno shoot'em up sulle ruote (il quarto episodio è recensito in queste pagine) a base di missili a ricerca, napalm e altri



ammennicoli adatti a far casino. **Wu Tang**: se volete un picchiaduro violento e assassino, non sbagliate: sangue e budella volano da tutte le parti in questo picchiaduro che, offrendo un multiplayer per quattro utenti

motociclista particolarmente rapido de gas, infatti, non sarebbe stato facilissimo.

Una (comunque relativa) lentezza al contrario favorisce gli scontri che costituiscono l'elemento di maggior interesse e fascino di questo prodotto. Anche le **canzoni**, in falso rock cattivo, non stonano e anzi creano un adeguato contorno all'azione. Per la cronaca, comunque, le musiche del prequel erano parecchio più belle.



▲ Il multiplayer è affidato allo split screen che, una volta tanto, si dimostra all'altezza del suo compito. Pochi rallentamenti e porzione di schermo visibile piuttosto generosa.



IO CI GIOCO UN SACCO (MA È UN PROBLEMA MIO...)

Il gioco offre molte modalità, tutte illustrate in un valido box. La **giocabilità** è buona; come si diceva in sede di analisi tecnica, il prodotto non è veloce e questo facilita l'essenza del gameplay, cioè lo scontro. La velocità non elevatissima certo semplifica anche le fasi di guida, e ciò determina che, da un gioco così fortemente caratterizzato, si devono allontanare i 'puristi' e tutti quelli che a un gioco richiedono solamente realismo e folle velocità. Picchiare è molto semplice e immediato, appaga e diverte. Il **motociclista** risponde bene ai comandi e gli

stick del **dual shock** sono implementati con precisa, puntuale efficacia. In definitiva, mi pare di aver illustrato bene il target di questo gioco; se può esservi di indicazione, io sottoscritto recensore indegno ho abbandonato gli altri titoli e ora, nella mia PSX personale, risiede stabilmente il CD di Jailbreak.



contemporaneamente, fomenta anche la violenza fisica tra amici... I più fomentati (amici!) non dovrebbero perdersi gli incidenti dei **Test Drive** (quanto di più pomposo si sia mai visto lungo le strade digitali) e gli scontri dei **Destruction Derby**, il sugo sparso da **Duke Nukem** (e ancor più dai deathmatch del sequel, **Duke Nukem Time to Kill**), le secchiate di plasma del sottovalutato **Loaded** di Gremlin, ovviamente i cazzotti del Bryan di **Tekken 3**, la cattiveria ironica dei vermi di **Worms** e quella 'vera' delle discese delle truppe nei wargame in real time, **Command & Conquer** in testa. Per tacere della velocità da cuore in gola regalataci dai tre insuperabili **Wipeout**. Se volete esagerare, adesso sapete come fare; e fatelo.

30 GIORNI DI PROGNOSI



In un gioco esagerato e pomposo come questo, non potevano esser poco curate né poco spettacolari tutte le animazioni relative alle cadute dalla moto. Ogni volta che ci si schianta, si fanno dei voli assolutamente in linea con il resto della realizzazione. Come in molti giochi di violenza stradale, ovviamente la raccomandazione (secondo me implicita) è che tutto quello che si vede sullo schermo non deve avere alcun seguito sulle strade; questa cosa la capisce meglio chi, come me, ha avuto incidenti abbastanza seri e prova del disagio nel vedere un motociclista che vola per aria. Le sequenze delle cadute, pur spettacolari e oggettivamente divertenti nella loro esagerazione, dovrebbero infastidire chi sa quanta serietà e quanto dolore sono presenti negli incidenti VERI. Odio le ramanzine, specie quando potrebbero esser giudicate fuori luogo (tipo quelle fatte da un recensore di una rivista di videogiochi) ma voi, quando siete su due ruote, state attenti e sostituite le due ruote che vi mancano usando quattro occhi.



Crusaders of Might and Magic

DI ALFREDO DELMONACO



Drake si rialzò con il capo dolorante e la vista ovattata. Accanto a sé i soldati dell'esercito dei non-morti avevano lasciato impunemente le sue armi incustodite. Drake sapeva solo che doveva lasciare quella cella sporca e umida...

- A favore**
- Trama interessante
 - Alcuni elementi RPG
- Contro**
- Grafica e animazioni inguardabili
 - Giocabilità limitata ad avanzare e uccidere



Con l'uscita su PC di molti giochi ispirati alle relative (e ben più famose) serie di giochi da tavolo o con le carte, sono parecchi gli utenti che anelavano qualcosa del genere anche per la nostra amata console. L'occasione è buona, quindi, per parlare di **Crusaders of Might and Magic**, direttamente dagli omonimi giochi di ruolo, che cade proprio come il fagiolo sui maccheroni (non era proprio così, ma non importa...).

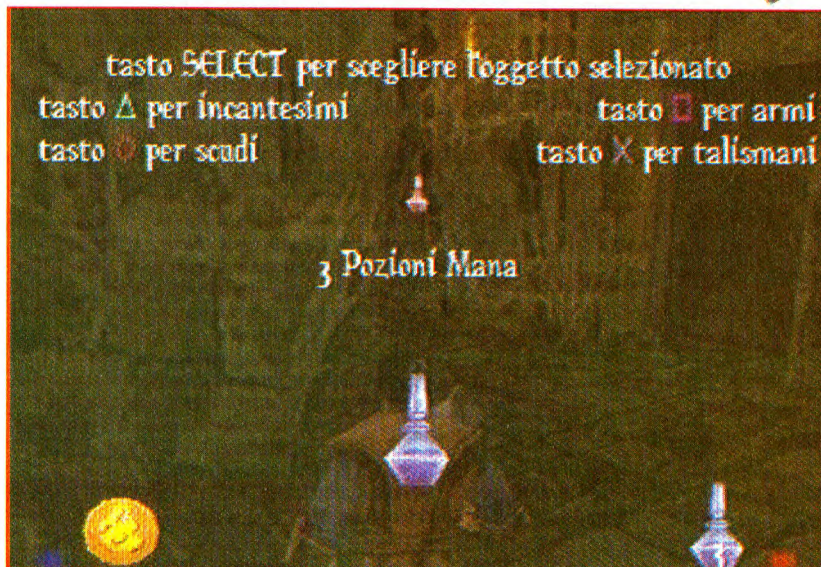
DRAKE, IL BAMBINO DURO

Non vi sarà stato difficile, quindi, intuire che tutto il gioco in questione si svolgerà in ambientazioni che hanno attinto a piene mani da quelle delle serie dei giochi con le carte e affini. La trama ci racconta di come **Drake**, bambino con una vita pressoché normale, vede il suo villaggio distrutto sotto i colpi dell'esercito dei non-morti. Dopo aver rapidamente dato un'occhiata tra le macerie, si rende conto di essere solo al mondo; da quel momento, il suo unico scopo sarà la vendetta. Fra agguati, battaglie, guerre e uccisioni Drake cresce e diventa un uomo. Fino a quando l'esercito riesce a braccarlo e catturarlo; qui inizia la nostra avventura, con Drake prigioniero nelle segrete dei non-

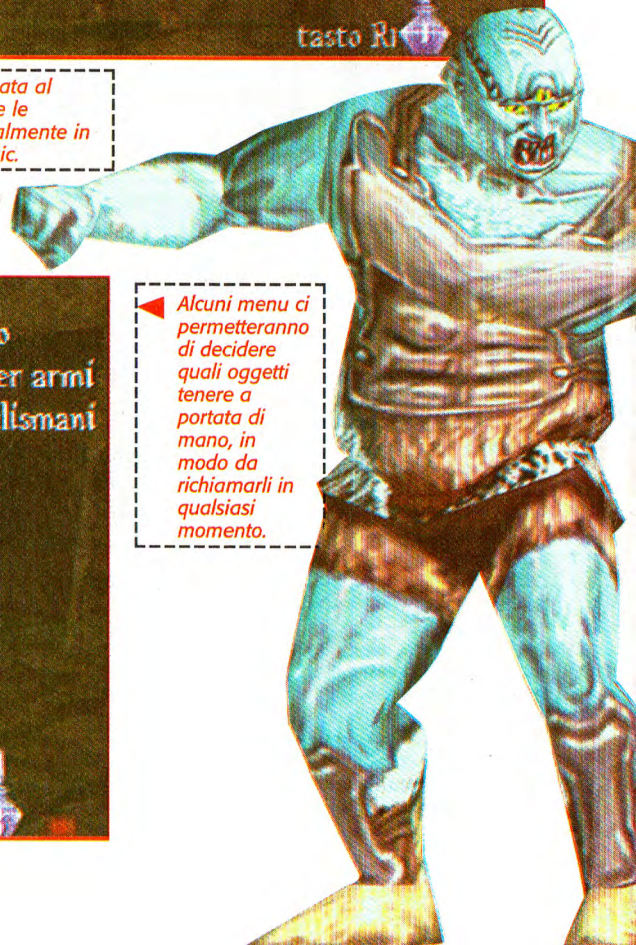


▲ **Spaccato della zona dedicata al salvataggio. Da notare che le ambientazioni sono naturalmente in pieno stile Might and Magic.**

morti. Per sua fortuna, un'entità superiore di nome **Celestia** (che si rivelerà molto utile, sia



◀ **Alcuni menu ci permetteranno di decidere quali oggetti tenere a portata di mano, in modo da richiamarli in qualsiasi momento.**



Planet Voto

65

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Grafica	5								
Gameplay	6								
Sonoro	6								
Longevità	6								
Originalità	6								



◀ Incontro ravvicinato con un soldato dell'esercito dei non-morti.

come tutore sia come aiuto vero e proprio) si metterà in contatto con lui, guidandolo e rimettendolo in forze. La prima sezione di gioco è quindi dedicata alla familiarizzazione dei vari comandi che, vi preannunciano subito, impegneranno tutti i tasti del joypad.

UNA VITA NOIOSA

Sebbene la **trama** e, diciamo pure, le **ambientazioni** del gioco possono risultare piacevoli oltre che intriganti, non posso non segnalare una realizzazione tecnica scadente che rovina di parecchio il valore del gioco. La **grafica**, sebbene al limite della decenza, fa il suo dovere lasciando un po' l'amaro in bocca per la miriade di soluzioni e dettagli non sfruttati. Il **sonoro** si assesta su livelli sufficienti, senza stupire ma neanche entusiasmare. Il punto debole del gioco è quindi rappresentato dalla cosa più importante, cioè la **giocabilità**. Quello che manca realmente è una struttura di gioco

Tramite il tasto R2 sarà possibile usufruire di una visuale in prima persona per meglio gestire i combattimenti da lontano.

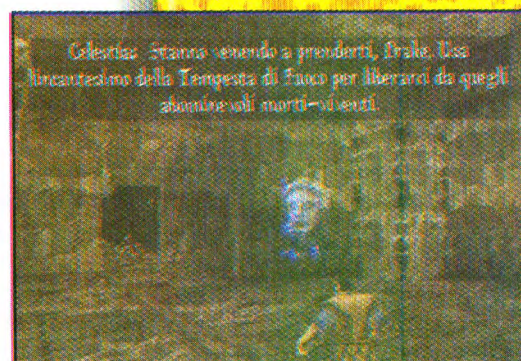


sufficientemente varia che permetta di giocare senza annoiare; l'impressione è quella che, oltre ad avanzare nei meandri delle locazioni uccidendo mostri su mostri, non ci sia molto altro da fare. A nulla in questo senso servono i numerosi oggetti da reperire durante il gioco. Questi

ultimi, come **scudi** supplementari, **spade** o **pozioni magiche**, hanno sì funzioni diverse, ma sempre atte a sconfiggere sempre più agevolmente i nemici che vi si parranno davanti. A mio parere siamo ancora davanti a un'occasione sprecata; se proprio volete insistere sul genere, forse è meglio buttarsi su qualcosa del tipo di **Deathtrap Dungeon** o similis.

CELESTIA, OVVERO LA MIA GUIDA SPIRITUALE

Aiuto fondamentale per muovere i primi passi nel mondo di Crusaders si rivelerà **Celestia**, l'entità superiore che vi farà da tutore. Seguendo i suoi consigli potrete imparare a padroneggiare il sistema di controllo prima di quanto crediate. Premendo il tasto



Select, per esempio, potrete accedere a un menu che vi permetterà di selezionare l'oggetto che più vi abbisogna in quel momento, come uno scudo o una spada aggiuntiva. Sebbene ogni oggetto sia diverso l'uno dall'altro, l'obiettivo sarà quasi sempre annientare nuovi mostri e nemici.



ARMATURA			
Corrente: Corazza di Cuoio/Niente			
Tipo di danno	Forza	Definizione	Classe
Ammassata			Debole
Affilata			Debole
Fire			Medio
Terra			Medio
Aria			Medio
Acqua			Medio

▲ Il sottomenu dell'inventario saprà darci in qualsiasi momento lo status di tutti gli oggetti che abbiamo con noi.

Boomboots

DI CHRISTIAN PETTINI

Planet Voto

78

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 7

Gameplay 8

Sonoro 7

Longevità 6

Originalità 7

A favore:

- Buona giocabilità immediata
- Molta ironia nelle mosse, nei filmati, nello stile

Contro:

- Semplice, pure troppo
- Resistibile in single play



Finalmente un picchiaduro che cerca di dire qualcosa di nuovo; serviva una voce fuori coro nell'ormai ammuffito segmento dei beat'em up, genere che, insieme a quello dei racer, ha fatto la fortuna della PlayStation. Le introduzioni di questo **Boomboots** riguardano il gameplay (più che di picchiapicchia, infatti, si dovrebbe parlare di gioco in cui due buzzurri si affrontano) e l'atmosfera generale.

UN PICCHIADURO TRIDIMENSIONALE E ARMATO

Per quanto riguarda il gameplay, questo **Boomboots** si presenta come un gioco di scontri abbastanza canonico, in cui l'avversario può essere affrontato sia con calci e pugni sia alla distanza mediante l'uso di armi. La conformazione delle **arene**, poi, contribuisce a variare un po' lo scontro. Il gioco in sé non è particolarmente profondo, non esistono molte tecniche segrete da scoprire con l'esperienza; questo fatto renderebbe poco lungo un normale picchiaduro, ma Boomboots trae la sua longevità e l'interesse per 'fare ancora un'altra partita' nella varietà di situazioni che si vengono a creare durante i combattimenti.

MA QUANTO MI PIACCONO LE BRETELLE NERE

Il gioco, lo vedete, ha padri illustri: i tipi della **Dreamworks**. Essi ci sanno fare, e hanno confezionato un prodotto con molta cura. Hanno optato per un'atmosfera che va

nettamente contro le attuali tendenze dei giochi PSX: niente sangue, paura, tensione. Possiamo dire che hanno scelto un controtendente look cartonesco, colorato, deformato, insomma scemo. L'ironia è presente ovunque: nella brillantezza dei colori, nelle animazioni, nei filmati di



▲ I colpi si possono tirare all'avversario sia quando è vicino sia quando è lontano, facendo ricorso alle mani nude o alle armi in dotazione.

intermezzo, nello stile 'plastilina' tanto caro ai Dreamworks.

GRAFICA E SONORO ASSOLUTAMENTE ADEGUATI

La tecnica è onesta. Una buona risoluzione, durante le fasi giocate, appaga l'occhio; a quest'ultimo scopo contribuiscono gli **effetti di luce** che si caratterizzano per la spettacolarità. I FMV di intermezzo, invece, si attestano su livelli di assoluta eccellenza: la qualità sia tecnica che artistica è assolutamente irraggiungibile. D'altronde, chi al mondo ha mezzi potenti quanto quelli di una società fondata da **Spielberg, Geffen e Kratzberg** (ex presidente Disney)? L'audio è altrettanto buono, costituito com'è da musicchette orecchiabili e sceme, che risultano perfette per l'ambiente. Anche gli effetti speciali sono da perfetto cartoon e

accompagnano l'azione in modo decisamente più che degno.

IN FINALE DICIAMO CHE...

La **giocabilità** si attesta su ottimi livelli; coerentemente con il look semplice e scanzonato, la giocabilità è immediata e caciaronata, serve un picosecondo netto per cominciare a giocare e divertirsi. Ovviamente, lo spirito del gioco fomenta l'esperienza in compagnia: solo con gli amici è infatti possibile godere dell'umorismo e della giocabilità offerti da questo prodotto. In **single play**, invece, ci si diverte parecchio di meno. Pertanto la longevità va ponderata, tenendo presente quanta possibilità c'è di giocare con uno o più amici; sebbene questa sia una costante dei picchiaduro, la natura di **Boomboots** tende a far prediligere di gran lunga un'esperienza multiutente.



▲ La scelta dei personaggi disponibili rispecchia in pieno lo spirito di Boomboots: sono tutti lottatori per modo di dire, visto che praticamente son tutti dei broccoli!

UN ALTRO PICCHIADURO STUPIDO: CLAY FIGHTER



La Interplay è stata la prima a percorrere 'la via del cartoon' per creare qualcosa di nuovo nell'ambito dei picchiaduro. Ha quindi creato un beat'em up (bidimensionale, attenzione!) coloratissimo, ambientato in un circo. Così ci sono il clown, il ciccione, Mister muscolo e altri personaggi. Grafica colorata e cartonesca, sonoro adeguato e una buona giocabilità fanno di questo titolo un'alternativa interessante al qui recensito Boomboots; però dovete considerare l'età di Clay Fighter, che è nato diverso tempo fa per il Super Nintendo!

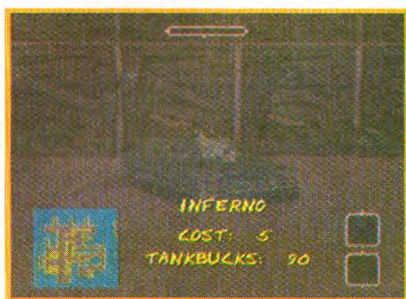


Battle Tanx global assault

DI ALFERDO DELMONACO



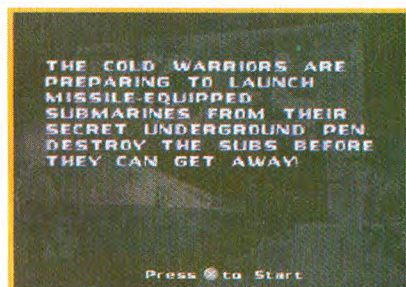
Il primo **Battle Tanx** cui ho giocato risale al crepuscolo dei videogames e lo provai in sala giochi. Il coin-op prevedeva l'uso di due joystick, uno per la potenza e l'altro per la direzione. La grafica dell'epoca e giocabilità a go-go rendevano piacevole la spesa di una decina di gettoni. Successivamente, a dire il vero non è che ricordi titoloni dedicati ai carri armati, a parte **Shellshock**, uno dei primissimi titoli per la Play. A 'rintuzzare' cotanto elenco, ci pensa la **3DO** che propone uno dei titoli più riusciti per il Nintendo64 (quindi figuratevi gli altri...), **Battle Tanx Global Assault**, appunto.



▲ La scelta dei mezzi all'inizio è un po' limitata, ma se avvanzerete nel gioco ne sbloccherete altri.

DISTRUGGI CHE TI PASSA...

Il concept su cui si basa il giochillo è molto semplice: a bordo di un carro armato (ma va?) dovreste sparare e distruggere tutti gli obiettivi prefissati, cercando di non farsi ridurre in un mucchietto di lamiere fumanti. Naturalmente, al gioco è stata data un'impronta molto arcade, ragion per cui potrete utilizzare nel corso dei vari massacri anche vari bonus come **ripristinatori d'energia**, **superspari** e via discorrendo. Perno centrale su cui fa riferimento il titolo 3DO rimane comunque la **frenesia di gioco**.

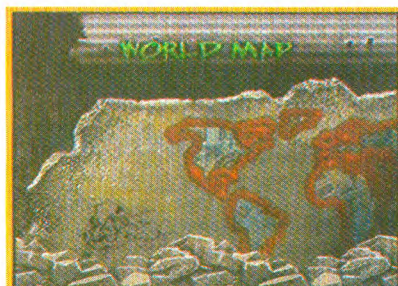


▲ In preparazione alla missione, un breve briefing farà da introduzione alla battaglia. Non è necessario leggere alla lettera, poiché lo scopo è sempre lo stesso: **Seek and Destroy!!**



▲ Le esplosioni sono realizzate discretamente, in netto contrasto con il resto che appare molto confuso.

Sebbene questa, per dirla tutta, non manchi, è altrettanto vero che **Battle Tanx** soffre di ben altri problemi. Primo fra tutti la scadentissima realizzazione tecnica. La **grafica** non è paragonabile a quanto di buono stiamo vedendo adesso sulla console grigia. Il livello di dettaglio bassissimo, i



▲ Le mappe disponibili sono moltissime sia in modalità single player sia multiplayer, anche se poi, alla fine, finiscono per somigliarsi una con l'altra.

colori smunti e le ambientazioni scarse rendono il titolo in questione dal lato puramente estetico spoglio e obsoleto. La **giocabilità**, sebbene lo scrolling risulti piuttosto fluido, non è delle migliori, dato che il controllo del carro armato risulta fin da subito ostico, impreciso e poco reattivo. Le cose vanno un po' meglio riguardo alla scelta sia dei **carri armati** sia delle **locazioni** in cui giocare, dato che Battle Tanx mette a disposizione una decina di mezzi più un numero considerevole di mappe in cui giocare.

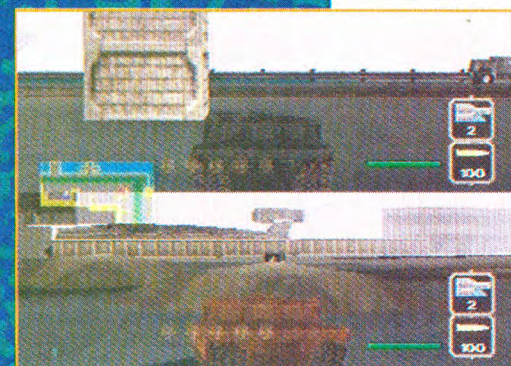
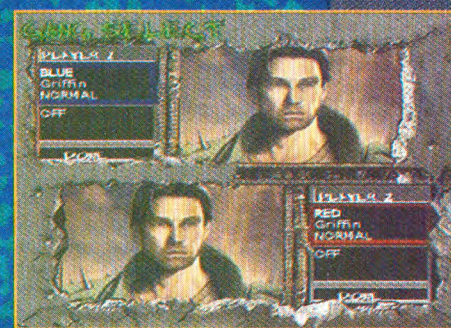
NO WAY, MAN!!!

No, non ci siamo per niente. Non riesco a trovare che pochissimi spunti positivi per questo gioco. Niente comunque che valga la pena di affrontare la faticosa spesa delle 100.000 carte. Se siete proprio patiti dei carri armati e siete di bocca buona (... molto buona...), allora provatelo, altrimenti investite i soldini in qualcos'altro...

Dubbio solenne: cooperative o deathmatch??

Il dilemma non è da sottovalutare, soprattutto se disporrete di un amico-nemico legato da affettuosa rivalità. Nel caso intrinseco di una sfida fra il sottoscritto e Pitone la risposta è scontata (e sono sicuro di parlare anche per l'altra 'parte'): piuttosto che cooperare con Ale, non gioco... semplice! D'altro canto è anche vero che può essere piacevole dividere oneri e onori in battaglia con un amico. **Battle Tanx** vi darà la possibilità di fare entrambe le cose tramite un comodo e bellissimo (... sto mentendo... io odio profondamente il concept di split) **split-screen**.

Potrete successivamente scegliere se schierarvi in squadra con il vostro amico, con la squadra avversaria o se addirittura sfidare il rivale in un **Deathmatch** all'ultimo sangue. Inoltre, potrete scegliere il tipo di mezzo da utilizzare fra i numerosi (e destinati ad aumentare) carri armati del gioco.



Planet Voto

60

Grafica 4
Gameplay 5
Sonoro 6
Longevità 5
Originalità 6

A favore:

- Divertente per un paio di partite
- Non male le esplosioni
- Modalità Deathmatch ricca d'opzioni

Contro:

- Realizzazione da pianto tibetano
- Sistema di controllo poco reattivo
- In generale, noioso e inutile

Midnight in Las Vegas

DI LUCIO PROSPERI

Planet Voto

75

Grafica 4
Gameplay 7
Sonoro 6
Longevità 6
Originalità 6

A favore:

- Gioco semplice e senza troppe pretese, se perdi non perdi nulla

Contro:

- Se vinci non vinci niente, assolutamente insulso per i non patiti del genere



dio i giochi d'azzardo. Fin da piccolo, quando nelle mega-riunioni familiari di fine anno si giocava a Sette e Mezzo o al Mercante in Fiera, io perdevvo montagne di monetine, al contrario dei miei cugini, che tiravano su una bella manciata con la quale passare allegramente il resto delle vacanze natalizie. Ho sempre evitato come la peste, quindi, le Slot Machine e i giochi d'azzardo con le carte. Peggio che andar di notte con i coin-op del poker o delle scommesse ai cavalli. Per la legge del contrappasso, allora, mi sembra giusto che la recensione di **Midnight in Las Vegas** sia toccata a me... Trattasi, infatti, di nient'altro che un simulatore di Casinò (non è il primo su Play, potrete trovare anche **Caesar Palace 1 & 2...**), dove lo scommettitore



▲ Veduta 'aerea' della bellissima città, nota per una conduzione di vita parca e morigerata...

partita è over. Non avrete limitazioni di scelta né nel tipo di gioco che vorrete fare, né sulla somma di denaro da puntare. Decidete quindi a quale tavolo appropinquarvi e puntare a nastro. La scelta dei vari giochi sarà quindi fra

Poker, Roulette (no, non russa...), **BlackJack, Dadi, Slot Machine** e **Video Poker**.

Da notare che, sebbene tutto il concetto su cui si basa **Midnight in Las Vegas** sia quello dell'immediatezza, le singole 'specialità' sono riprodotte in modo molto simile alle controparti reali, soprattutto nel sistema di puntata della scommessa. Quindi il Poker avrà le sue belle aperture riservate a chi possiede almeno una coppia di figure, la roulette avrà i suoi bei Doble e via discorrendo....

GRAFICA D'AZZARDO

Per quanto riguarda la veste grafica del titolo 3DO, possiamo tranquillamente affermare che il dettaglio grafico fa il suo onesto

lavoro, senza lasciare né basiti né tantomeno impressionati. È anche vero che su un concept di gioco del genere, non è che si potesse fare più di tanto, ma tant'è... Carina la realizzazione delle **Slot Machine**, molto colorate e pimpanti, in pieno Las Vegas Style. Abbastanza varia (oddio...) la scelta delle specialità da provare, tenuto conto anche del fatto che anche nei veri Casinò non è che ci sia molto altro da fare, a parte tacchinare le pulzelle seminude. Personalmente, in un ipotetico viaggio a Las Vegas sarebbe molto poco il tempo dedicato ai giochi d'azzardo, dato che la città offre sicuramente altre attrattive molto più avvincenti (... se state pensando alle donnine... Ci avete

UN COSPICUO CAPITALE

Un volta intrapresa una nuova partita, avrete a disposizione la bellezza di 5000 dollari da sperperare ai vari tavoli. Una

volta iniziata una partita, non potrete rimpinguare il vostro capitale, a meno che non vinciate; quindi, una volta a zero, la

Fate la vostra scelta, rienne va plus...

Succo del gioco è, manco a dirlo, il sistema di scommesse, che lascerà molto liberi in termini di valori. Partendo, infatti, da una somma prestabilita potrete scegliere fra tre livelli di difficoltà, che in questo caso sono rappresentati dal valore delle vostre fiches. Attribuendo un basso valore



alle fiches, si otterranno vincite minime ma anche perdite insignificanti. Al contrario, con pezzi grossi potrete raggiungere vincite mostruose o terminare frettolosamente la vostra partita.

preso in pieno...). In definitiva, sento di consigliare **Las Vegas Night** solo ai patiti di questo genere di giochi, che lo potrebbero quindi trovare innanzi tutto 'innocuo' (conosco ragazzi della mia età che spendono almeno 200.000 lire al mese in coin-op del genere...) oltre che discretamente realizzato e divertente.



▲ Le Slot Machine sono molto colorate e varie, oltre che particolarmente ostiche da sbancare.



▲ Una panoramica delle varie specialità che offre **Midnight in Las Vegas**. Mi sembra ci siano proprio tutte...

Casa: **SCE**
Sviluppatore: **Woope Camp**

Genere: **Platform**
Numero giocatori: **1**

Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock**



Tomba 2



DI **CHRISTIAN PETTINI**



NON o: dopo lo sci, l'Albortone nazionale non ha deciso di dedicarsi al mondo dei videogiochi e questo **Tomba** NON È un platform dedicato al grande sciatore; d'altronde, lo vedete un character con quella mole come protagonista di un gioco in cui per lo più si salta? Peraltro, questo titolo è un sequel di un interessante gioco uscito oltre un anno fa.

PANDE... CHE? PANDEMONIUM!

Il protagonista che andremo a controllare dovrà superare miliardi e miliardi di livelli alla ricerca della solita **gallina** idiota che in una intro di qualità abbastanza bassa viene immancabilmente prelevata dalle sue faccende, chissà poi perché... **Tomba 2** è un platform, potremmo dire stile **Pandemonium!**, nel senso che si tratta di un titolo dalla grafica poligonale ma dalla meccanica sostanzialmente bidimensionale. Ovvero, non è consentito un movimento libero nello spazio tridimensionale ma gli unici spostamenti sono in **avanti** e all'**indietro** lungo una strada prefissata.

UN GAMEPLAY INSOLITO, EVOLUTO E INTRIGANTE

Prima di tutto, però, lungo il percorso si incontrano dei **bivi** che consentono di prendere una strada piuttosto che un'altra; siamo lontani da una qualunque parvenza di movimento tridimensionale, ma almeno la rigida e fredda bidimensionalità non regna dittatorialmente. Inoltre, nel gioco non ci si limita a saltare evitando trappole ed eliminare nemici: **Tomba 2** introduce elementi più complessi che lo discostano dall'incessante azione arcade tipica dei platform 'stile-Pandemonium!'. Infatti, durante lo svolgimento del gioco sarete chiamati a raccogliere e usare oggetti, interagire con i nemici, risolvere elementari puzzle ricorrendo agli item che troverete. Il ritmo è più ragionato di quello dei



▲ **Le strutture dei livelli sono davvero complesse e caratterizzate da una scelta di colori molto vivaci.**



▲ **Ho come il sospetto che dovrete entrare in quella porta prima possibile.**



▲ **I personaggi del gioco sono tra i più stravaganti che abbiate mai visto.**

platform puri dai quali Tomba 2 si allontana un pochetto; in effetti, sì.

DIVERTIMENTO ASSICURATO... SE VI PIACE IL GENERE!

La giocabilità è molto buona: il protagonista risponde bene ai comandi impartiti, con precisione notevole. È possibile comandare i movimenti di Tomba con il **Dual Shock**, ma questa possibilità si rivela inutile dal momento che, essendo il movimento bidimensionale, l'escursione dello stick (la sua 'analogicità', insomma) non è affatto sfruttata. I tasti comandano operazioni semplici (**salto**, **attacco**) ma sono utilizzati con intelligenza per compiere un numero di operazioni; comunque, le fasi iniziali di gioco serviranno anche per far capire all'utente le azioni che possono essere compiute.

AUDIO VIDEO SOLEO FIDO CONFIDO E DIFFIDO

L'aspetto grafico è discreto; accanto a un buon uso della **palette** della PlayStation (che disegna locazioni molto gradevoli da vedere) c'è una **risoluzione** non ineccepibile. I movimenti dei vari personaggi su schermo non sono fluidissimi, ma questo non danneggia nemmeno poco la giocabilità ed è da registrare esclusivamente come un difetto estetico. Il sonoro è adeguato all'azione, non entusiasmo ma, dal momento che non stiamo parlando di Wipeout, questo è un non-problema.

LE IMMANCABILI CONCLUSIONI...

Il gioco è decisamente buono; possiede un gameplay avanzato che lo allontana dai platform che presentano una dinamica bidimensionale tradizionale ma gli arricchimenti, che influiscono solo sul ritmo, costituiscono una novità piacevole. La **tecnica audiovisiva** non sopraffina non limita più di tanto la godibilità complessiva di un prodotto che comunque merita attenzione.

I migliori platform '2D e 1/2'

Dicevamo in sede di recensione che esistono molti platform che uniscono una grafica 3D a una meccanica classicamente 2D, legata a un movimento **avanti-indietro** che non è libero di spaziare all'interno dell'area tridimensionale disegnata. Questa rigidità limita la complessità ma favorisce l'immediatezza; ed è infatti su quest'ultima, oltreché sulla velocità, che si basa il fascino di prodotti come questi. Si tratta di titoli che si mettono in concorrenza con il qui recensito **Tomba 2**; se decideste di optare per prodotti siffatti, ecco un elenco dei migliori platform '2D e 1/2' disponibili per PSX:

- **Pandemonium!** e **Pandemonium!2** - Il primo (e il suo immancabile sequel) platform a unire il classico movimento del gameplay dei platform bidimensionali con una grafica modernamente poligonale è questo: ottima giocabilità, è a tutt'oggi un ottimo acquisto.

- **I Puffi** - Recentemente è uscito un platform dedicato ai Puffi. Il gioco presenta una veste grafica di eccezione e una giocabilità molto buona; il gameplay però è davvero elementare.

- **Tarzan** - Il cartoon Disney diventa un platform. La grafica è eccellente. Il controllo non è sempre sull'uomo scimmia e la qualità complessiva è davvero eccellente. Peccato solo che sia molto corto e che la relativa facilità lo renda un gioco adatto a un pubblico non smaliziatissimo.

- **Klonoa** - È un platform dotato di una risoluzione grafica molto alta, e di una convincente giocabilità. La dinamica di gioco è un po' più elaborata rispetto ai platform di cui abbiamo parlato. È questo il titolo che più si avvicina a **Tomba 2**.

Planet Voto

83

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica **7**
Gameplay **8**
Sonoro **7**
Longevità **8**
Originalità **7**

A favore:

- Meccanica intrigante
- Molta personalità
- Buona coerenza complessiva

Contro:

- Brutti colori su schermo
- Non facilissimo

PROVA PLANET



4x4 World Trophy

DI LUCIO PROSPERI

Planet Voto

70

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 6

Gameplay 6

Sonoro 7

Longevità 6

Originalità 7

A favore:

- Strutture delle piste varie e ben realizzate
- Musiche giustamente 'cattive'
- Possibilità di migliorare la vettura

Contro:

- Sistema di controllo orripilante
- Comportamento delle auto poco realistico

▶ **Alla partenza sarete sempre in ultima fila, ma non preoccupatevi: gli avversari saranno sempre velocissimi!**

▼ **A volte vi capiterà di finire a guidare anche in mezzo a dei corsi d'acqua.**



Arriva finalmente (?) la versione PAL di **Test Drive Off Road 3**... Siete contenti? Ne sentivate la mancanza? Certo, è difficile capire perché facciano la conversione per l'Europa di giochi come questi quando ancora non abbiamo potuto giocare a **Einhandler PAL**... Oddio, non che questo **4x4 World Trophy** sia un titolo da buttare, ma neanche da correre fuori di casa, lasciare a metà la lettura di Planet e precipitarsi dal vostro negoziante di fiducia per comprarne una copia.

VORREI QUEL FUORISTRADA

Il gioco vi offre la possibilità di gareggiare per tutta una serie di percorsi di varia natura, con l'obiettivo di arrivare davanti agli altri concorrenti, guadagnare un po' di soldini con i quali migliorare le prestazioni della vettura e così via. Nell'eventualità che questa modalità 'alla Gran Turismo' non incontri i vostri favori, avrete a disposizione anche una gara **arcade** nella quale dovrete raggiungere i vari **checkpoint** entro un certo limite di tempo. Il parco macchine offerto è tutto sommato piuttosto ampio e racchiude tutte le tipologie di **fuoristrada** disponibili. Il vostro sogno è sempre stato il jeppone dello zio Jessie di Hazzard? È presente in tutto il suo bianco splendore! O forse preferite una macchina più agile, stile Dune Buggy? Abbiamo anche quella... e questo mese è in offerta con un bello sconto! Le varie auto hanno caratteristiche che le rendono più adatte a un circuito piuttosto che a un altro. Ovviamente, nel corso del gioco avrete modo di acquistare degli **upgrade**, grazie ai quali rendere il vostro bolide sempre più competitivo (anche perché i piloti avversari viaggiano che è un piacere!).



VORREI VEDERE LA PIRAMIDE DI CHEOPE, MA SONO MIOPE!

Il punto di forza di questo **4x4 World Trophy** è sicuramente costituito dalla struttura dei vari tracciati. Vi troverete, infatti, a gareggiare su percorsi davvero lunghi e ben caratterizzati. A seconda della nazione, inoltre, troverete i vari **climi** che influenzeranno le condizioni della pista e la guidabilità del



▲ **Quest'auto è una delle più difficili da controllare, ma è davvero bella!**

mezzo. Grande attenzione è stata messa nella varietà di **ostacoli** che incontrerete, così come per la presenza di **salti** e ripide **discese** che renderanno una piccola impresa arrivare incolumi al traguardo. Potenzialmente, quindi, il gioco ha tutte le carte in regola per appassionare gli amanti del genere. C'è però un piccolo problema: il **sistema di controllo**. Guidare i vari fuoristrada è un'esperienza frustrante, perché controllarli è davvero un'impresa. Sia utilizzando il controller digitale sia lo stick analogico noterete immediatamente la pessima risposta delle auto: spesso avvertirete la sgradevole sensazione di non poter far nulla per evitare certi ostacoli. Tutto questo è davvero penalizzante, frustrante e deleterio per la longevità che, viste le numerose e divertenti piste a disposizione, avrebbe potuto essere davvero superiore.

FINE DELLA STORIA

La **grafica** è nel complesso mediocre, anche se va apprezzato lo sforzo che gli sviluppatori hanno fatto per rendere i vari tracciati i più vari possibile, ma perlomeno scorre bella fluida. Le auto sono realizzate frettolosamente anche se con una certa fedeltà alla controparte reale (sistema di controllo escluso...). Durante le varie gare godrete dell'accompagnamento sonoro di alcuni dei gruppi punk più in voga del momento, tra cui i **Blink 182** che stanno ottenendo un successo davvero strepitoso: le musiche 'cattive' ben si sposano con il tipo di gioco... Ovviamente, se il genere non vi piace non potrete far altro che togliere il volume al televisore (anche perché gli effetti sono assolutamente trascurabili) e mettere un altro CD nello stereo. Concludendo, **4x4 World Trophy** risulta un gioco per gli appassionati che siano disposti a passare sopra a un sistema di controllo davvero scandaloso. In questo caso il divertirsi, almeno per un po', è garantito. Se però non rientrate in questa categoria, lasciate perdere e tornate tranquillamente a giocare a **GT2**.

In giro per il mondo

Optando per la modalità **Campionato** avrete la possibilità di affrontare un vero e proprio giro del mondo e gareggiare su moltissimi tracciati. Potrete così provare l'ebbrezza di correre alle pendici del monte Fuji, tra i campi del Vermont o tra le rovine degli imperi Incas. Mi raccomando, mandateci qualche cartolina!



Superbike 2000

DI **CHRISTIAN PETTINI**



opo il fallimentare **Extreme 500** (non recensito per pietà nei suoi confronti) arriva questo **Superbike 2000**, che cerca di diventare il miglior gioco di competizioni motociclistiche. La concorrenza non è particolarmente convinta e convincente: anche quella indiretta (**Moto Racer** e le tristi simulazioni di motocross), fatta di corse su strada o per sterrati, non presenta offerte di eccelsa qualità oggettiva.

ANDAVO A CENTO ALL'ORA PER VEDER LA BIMBA MIA

Superbike 2000 replica il campionato, appunto, di Superbike: si tratta di una competizione sostenuta con modelli modificati di potenti mezzi da strada. Il gioco si apre con un ricco e completo menu, ben presentato grazie a un look che tradisce la software house: pochi sanno confezionare i prodotti come **EA**. Inizialmente vengono offerte diverse possibilità: partita singola, scontro con un altro giocatore umano (con il canonico split screen), campionato, opzioni.

PLATA, BRICCO E ALTRI INDIMENTICATI MEZZI SU DUE RUOTE

Le cose cominciano a farsi intriganti quando è l'ora di selezionare la **pista** (in circostanza di gara singola) e il **pilota**: gli esperti potranno verificare l'esatta rispondenza alla realtà sia dei tracciati che dei corridori che delle scuderie. La riproduzione fedele piacerà a tutti i puristi, che ancor più troveranno fomento nella sezione di settaggio. Ebbene sì, è presente anche la possibilità di effettuare alcune regolazioni sul mezzo, come verrà meglio specificato in un box. La via scelta da EA è quella che porta alla **simulazione**, come è facile intuire da quanto appena esposto.

LA MIA MOTO PREFERITA?

Per quanto riguarda la **giocabilità** una volta in



Troppo tempo dal meccanico!

Superbike 2000 rivendica la sua serietà annebbiando l'utente con una sezione di setup; questa è graficamente ben presentata, infatti è sempre evidenziata (in rosso) la componente che si sta andando a modificare. Gli interventi possono essere effettuati sulla **forcella**, sulle **gomme**, sul **cambio** e sulle **sospensioni**. In pista non si avvertono grosse differenze di guida, purtroppo.

pista, bisogna dire che ci troviamo di fronte a un titolo che, sebbene punti sulla complessità, si lascia giocare fin troppo bene. Nonostante l'illusoria impronta simulativa, la realtà parla di un gioco che ha uno scarsissimo impatto di realismo, e lo dice uno che non sa guidare le moto. La gestione dell'**accelerazione** è improbabile: non esprime potenza, non va fluida, non conosce abbrivio. Per contro, lo **sterzo** appare fin troppo preciso, e se da una parte questo avvantaggia (grandemente) la giocabilità, dall'altro crea una semplificazione probabilmente eccessiva. Il mezzo infatti si lascia guidare bene fin da subito e le difficoltà sono legate non al controllo ma alla bravura degli avversari.

EPPURE LE MOTOCICLISTE SONO COSÌ AFFASCINANTI!

La grafica lascia molto a desiderare. Le piste sono spoglie e, sebbene sia fatta una valida riproduzione dei circuiti (basta confrontarli con quelli di **TOCA** e con Laguna Seca di **GT2** per rendersene conto), la povertà di colori e poligoni restituisce parecchia tristezza visiva. La **risoluzione** è bassa, la scarsità riguarda anche le moto che sono abbastanza grezze. Per finire, ciò che influisce anche sulla godibilità, il gioco è parecchio lento: l'assenza di velocità semplifica l'esperienza di guida ma contemporaneamente l'ammoschia, levandole un valido elemento di appeal.

SEI COME LA MIA MOTO, SEI PROPRIO COME LEI...

Il gioco, con la sfida offerta dal campionato, sarebbe pure lungo; il problema è che ha tali e tanti difetti da scoraggiare l'appassionato: tal povero individuo si può avvicinare a **Superbike 2000** per il rigore riproduttivo, ma rimarrà presto deluso dalla scarsa restituzione delle emozioni che caratterizzano una competizione basata invece sulla velocità e sul limite.



▲ La sezione di setup è un po' deludente: ha un'ottima forma, ma sostanzialmente è inutile perché i settaggi non incidono molto sulla guidabilità del mezzo.



▲ Non manca una visuale in prima persona, con la telecamera che inquadra la pista come se si trovasse sopra il parafrangente anteriore: dà una sensazione di velocità maggiore e risulta probabilmente la migliore.

Planet Voto

68

Grafica 6
Gameplay 7
Sonoro 6
Longevità 7
Originalità 6

A favore:

- Buona giocabilità
- Completo e curato, in perfetto stile EA

Contro:

- Scarso realismo
- Tecnica audiovisiva di scarso impatto



▲ La visuale interna oculta troppa pista, ma è comunque bella da usare perché dà un'intensa sensazione di immersione.



Calcio Manager 2000

DI LUCIO PROSPERI

Planet Voto

79

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 8

Gameplay 7

Sonoro 5

Longevità 9

Originalità 6

A favore:

- Database di giocatori immenso
- Varie possibilità di assistere alla partita
- Graficamente ben fatto

Contro:

- Caricamenti piuttosto lunghi
- Occorre un'intera memory card per i salvataggi
- Assenza della gestione economica

Per ogni giocatore può essere selezionato un training personalizzato.



Che gran gioco il calcio! Quante gioie, dolori, emozioni riesce a regalarci ogni settimana! Purtroppo, solo i tifosi di una squadra, a fine anno, possono gioire per la vittoria dello scudetto. Agli altri non resta altro che accontentarsi di un piazzamento di prestigio e recriminare sulle scelte dell'allenatore. Ed è proprio per questo che ci sono i giochi come questo **Calcio Manager 2000**. Grazie al prodotto della **Anco**, infatti, avrete la possibilità di prendere in mano le redini del vostro squadrone del cuore e dimostrare a tutti che cosa siete in grado di fare!

OGGI ALLENO IL...

La prima cosa di cui dovrete occuparvi, dopo aver inserito il CD, sarà quella di scegliere in quale nazione andare ad allenare. Sono presenti l'Italia, l'Inghilterra, la Francia e la Germania (sono stupito dall'assenza del campionato spagnolo, a mio giudizio l'unico a tener testa a quello italiano a livello di spettacolarità e campioni presenti...). Ovunque decidiate di andare potrete optare per la vostra squadra preferita, in qualunque divisione si trovi. I programmatori, infatti, hanno giustamente deciso d'inserire i team partendo dalla **serie A** fino ad arrivare ai campionati minori (per intenderci, in Italia potrete spaziare dalla massima divisione fino ai due gironi della **serie C1**). Questo vi permetterà anche di decidere che tipo di allenatore essere. Un predestinato che comincia ad allenare direttamente un grande club o un coach che deve farsi le ossa nelle divisioni inferiori prima di ambire a traguardi di maggior prestigio. Scelta la vostra squadra, dopo qualche minuto di caricamento per la creazione dei dati di gioco sarete pronti per iniziare.



3-5-2 CON IL TREQUARTISTA ALLE SPALLE DELLE PUNTE

La prima cosa da fare sarà quella di valutare il **potenziale** della vostra rosa e scegliere quindi con che modulo affrontare il campionato. Tutte le squadre sono caratterizzate dalla presenza dei giocatori reali e risultano molto ben aggiornate, tanto che sono presenti anche gli acquisti dell'ultima ora (anche se non manca qualche imperfezione, del tutto trascurabile, che i fanatici come me non mancheranno di notare. Qualche esempio? **Ganz** è ancora nel Milan, mentre nello Schalke 04 manca il fortissimo **Mpenza**...). Ogni giocatore sarà identificato da tutta una serie di **parametri** che ne delineeranno il profilo tattico. Sulla base di



La sezione degli schemi di gioco nella quale schierare la squadra secondo il proprio credo tattico.

questi dovrete decidere che posizione fargli assumere, che tipo di allenamento ordinarli e anche come far giocare la squadra. Avrete a disposizione moltissimi **moduli di gioco**, ma qualora non foste soddisfatti (manca per esempio il mio preferito, il **3-4-3**) potrete intervenire direttamente e scegliere le posizioni dei calciatori collocandoli a piacere sul terreno di gioco. Volendo esagerare, **Calcio Manager 2000** consente anche di decidere i movimenti degli atleti in campo e anche a chi, preferibilmente, dovranno passare la palla!

TRIPLICE FISCHIO

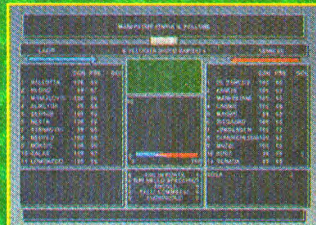
La caratteristica principale del titolo della Anco è la scelta fatta dagli sviluppatori di concentrarsi esclusivamente sul ruolo dell'**allenatore**. Giocando, infatti, dovrete occuparvi esclusivamente della **gestione dei giocatori**, delle loro prestazioni e dei loro contratti, senza pensare all'aspetto dell'amministrazione economica o delle strategie di marketing societario. Questa scelta, che a qualcuno potrebbe far storcere il naso, si rivela sostanzialmente azzeccata in quanto regala al gioco più fluidità, consentendo al giocatore di concentrarsi sugli aspetti più importanti, senza disperdersi tra mille compiti diversi. Le quattro visuali di gioco (vedi box) completano il panorama di questo **Calcio Manager 2000**, che risulta uno dei migliori titoli manageriali in assoluto. Se siete fanatici del genere non potete assolutamente farvelo scappare (tenendo presente che per i salvataggi vi occorrerà una memory card intera!!!).



Le rose delle squadre sono molto complete e dettagliate.

Le visuali di gioco

Una volta sistemata la squadra secondo il vostro credo tattico, messi sotto torchio i vostri atleti e comprato quell'attaccante che vi mancava, siete finalmente pronti per scendere in campo. Potrete scegliere tra quattro diverse modalità di gioco: **- Commento:** la partita viene mostrata stilizzata, con brevi commenti delle azioni di gioco.



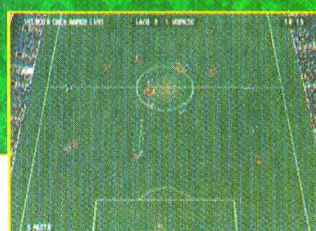
- Azioni migliori: una visione dall'alto con la possibilità di tenere sotto controllo i singoli atleti e le loro zone di competenza.



- Visione: la partita viene mostrata come davanti alla TV... È sicuramente la più spettacolare.



- Visione accelerata: simile alla precedente, ma con una velocità di gioco più sostenuta.



Hydro Thunder

DI **CHRISTIAN PETTINI**

Planet Voto

70

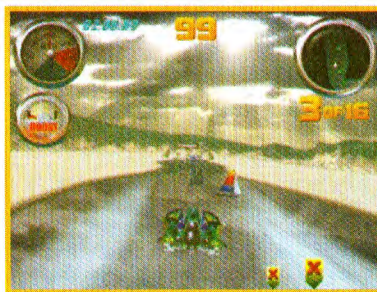
Hydro Thunder è un racer le piste delle cui competizioni sono acquatiche: come in **Rapid Racer** e **Powerboat Racing**, infatti, saranno fiumi, laghi e mare le ambientazioni che ospiteranno le nostre gare. **Hydro Thunder** è la conversione di un arcade da sala della **Midway**, una casa che, all'epoca dei sedici bit, andava più forte con i suoi giochi arcade, che soprattutto in sala riscuotevano molto successo. Il gioco è stato replicato anche sul Dreamcast Sega, e la conversione per la console 'nemica' è decisamente più fedele e bella da vedere, come è intuibile dato il gap prestazionale che divide gli hardware PSX e DC.

A TUTTA... MODALITÀ

Le modalità di gioco offerte sono tre: un **circuit mode**, un **arcade mode** e un classico **Time Trial**. Come intuibile, il primo consente di giocare i singoli tracciati, il secondo offre la possibilità di giocare in successione una serie di piste di difficoltà crescente. Il terzo, poi, offre una sfida al tempo sui circuiti disponibili. I tracciati disponibili sono **tredici**, che debbono essere sbloccati a suon di risultati. Si dividono in **tre classi di difficoltà** crescente, cui se ne aggiunge una **quarta bonus**. È possibile competere nelle varie gare solo se si dispone di una somma di denaro: infatti l'accesso alle piste è oneroso, e su questo si misura l'incremento del livello di difficoltà.

MARE FORZA... E CORAGGIO!

È possibile scegliere tra un ristretto gruppo di **motoscafi**, che differiscono per forma. Il gioco ha una fortissima impronta arcade che non ha velleità simulate; ve lo dice un marinaio che ben conosce le differenze tra scafi, differenze che non sono replicate per niente in questo gioco.



▲ *La giocabilità di Hydro Thunder è sicuramente di buon livello, peccato che in molti casi la grafica invece di aiutare... confonde!*



▲ *Molti gli indicatori a disposizione, così come le icone. A volte, però, l'ingombro sullo schermo è esagerato.*

Sempre il marinaio vi dice, senza timore di essere smentito, che la replica del **moto ondoso** è assolutamente imprecisa e la presenza dell'elemento acquico non informa la giocabilità. **Rapid Racer**, soprattutto da quest'ultimo punto di vista, è su un altro pianeta.

MOTOSCAFO MONOSCAFO

La giocabilità è purtroppo disonesta. Il **controllo sul mezzo** non è soddisfacente perché non replica i movimenti di un vero motoscafo, tantomeno la risposta di una carena agli impatti sull'acqua; e ovviamente non assomiglia ad alcun racer su strada. Il **controllo** è indeciso e ostico, ma per contro il livello di difficoltà è sul basso andante. Sfruttando il **boost** (la cui gestione è troppo importante ai fini della gara) diventa semplice primeggiare nelle competizioni. Eppoi, inspiegabilmente, c'è il **freno!** Che, d'accordo, era presente pure in **Rapid Racer** (e sicuramente ne costituiva un difetto) ma, come meglio precisato nel box, RR è un prodotto di tutt'altra classe.

GRAFICA ULLIDA

La **grafica** si attesta su livelli simili a quelli della giocabilità: non è affatto bella. Se su Dreamcast l'aspetto visivo si poteva salvare, su PSX invece... cola a picco. C'è un brutto clipping, definizione e risoluzione bassa rendono tutto granuloso, la lentezza impera (indisturbata da un motore grafico inefficiente). La gestione dei **riflessi sull'acqua**, poi, è assolutamente incomprensibile: talvolta la superficie è costituita da normali texture colorate, talaltra è invece trasparente (ma tale effetto è risibile a dir poco), talaltra ancora l'acqua vorrebbe essere riflettente (ma la qualità dei riflessi è scarsissima, troppo colorata e posticcia).

Boost delle mie brame

L'uso del **boost** è indispensabile e deve essere gestito in modo corretto, soprattutto senza sprechi. Si tratta di una sorta di turbo che si consuma con l'uso e può essere incrementato raccogliendo gli adeguati **bonus** lungo il tracciato. Una brutta caratteristica del bonus è che si possono prendere solo una volta: se raccolti, al giro successivo non sarà possibile raccogliergli di nuovo. Una caratteristica che invece è usuale sta nel fatto che, ovviamente, c'è bonus e bonus e, quanto più questi sono migliori, tanto più sono irraggiungibili. Il **boost** viene trattato come se fosse carburante: infatti un **indicatore di livello** (posto sullo schermo a sinistra) chiarisce sempre quanta spinta residua rimane, indicandola esattamente come si trattasse di un livello di benzina.



CONCLUDENDO

Insomma, **Hydro Thunder** è un gioco poco divertente e ispirato, conversione mal riuscita di un titolo che in sala, peraltro, non era nemmeno il massimo. Peccato, perché **Rapid Racer** ha ormai i suoi anni e sarebbe bello se potesse trovare un degno successore nel ristretto campo delle simulazioni di competizioni con i motoscafi.



RAPID E I SUOI FRATELLI

Nel corpo principale della recensione si parlava di altri due giochi, i diretti concorrenti di questo **Hydro Thunder**. Si tratta di **Rapid Racer** e di **Powerboat Racing**. Il primo è un gioco molto valido, tecnicamente eccellente (grazie all'uso dell'alta risoluzione) e molto giocabile per via di un'ottima simulazione del moto ondoso e di un sistema di controllo realistico ma immediato. **Powerboat Racing**, pur migliore di questo **Hydro Thunder**, ha una grafica normale e una giocabilità rigida e poco coinvolgente.

▲ *Una delle cose migliori di questo titolo è la grande varietà di ambienti e piste. Tredici in totale. C'è da divertirsi.*



▲ *Split screen... il solito, vecchio problema: non si capisce nulla. E Hydro Thunder non fa eccezione.*

Juggernaut

DI CHRISTIAN PETTINI

Planet Voto

84

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 8

Gameplay 8

Sanora 7

Longevità 8

Originalità 8

"No, non sono superstizioso, non grido schifato alla vista di un gatto nero. E non credo nemmeno agli oroscopi, alle influenze astrali, ai fiori di bach, ai tarocchi, alla magia nera o bianca, alle fatture". Nemmeno chi ha simili atteggiamenti rimarrà indifferente di fronte alle atmosfere, in pieno stile "L'esorcista", offerte da questo bellissimo horror game.

Un'introduzione che toglie il fiato per bellezza e atmosfera ci cala subito nella storia del gioco. Un'entità diabolica è entrata nel corpo della nostra ragazza (non stiamo parlando di un maniaco sessuale...), rubandole l'anima. Un **esorcista**, garantendoci l'appoggio di spiriti positivi (veramente, scomoda il Padreterno in persona!), informa che solo la forza del nostro amore può strappare lo spirito della donna amata dalle grinfie del malvagio. Senza calcolare i rischi, spinti dal più forte dei sentimenti, accettiamo di affrontare gli orrori per riavere la nostra vita e ci caliamo in una dimensione parallela, fatta di atmosfere oniriche e di nebbiosi orrori.

BEATI I POVERI DI SPIRITO PERCHÉ LORO È IL REGNO DEI CIELI

La sequenza introduttiva offre uno stile grafico veramente irresistibile. Sequenze tagliate ottimamente e girate con uno stile da vecchio film dell'orrore (fatto di spiriti ed entità maligne che interferiscono con il mondo reale) ripropongono i luoghi comuni ben noti a chi conosce questo tipo di pellicole. Tale utente sarà felice di poter giocare con un titolo assolutamente coinvolgente, ben in grado di immergere nelle atmosfere orrorifiche. Le sequenze filmate mischiano riprese in **prima** e in **terza persona**, anche se spesso ciò aumenta la sensazione di "stare lì", vengono proposte scene viste con gli occhi del protagonista.

ALLA FACCIA DELL'INTERFACCIA

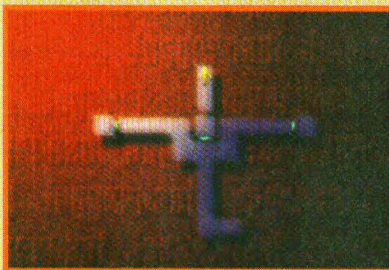
Questo genere di giochi differisce dalle avventure arcade, tipo **Silent Hill** o **Dino Crisis**, in cui il controllo diretto sul personaggio e il real time dell'azione implicano uno sfruttamento intenso del pad per le tante funzioni che il giocatore, in una dinamica arcade, è chiamato a eseguire.

Nelle avventure punta e clicca, invece, i tempi sono diversissimi (non c'è l'assillo del movimento diretto di impostazione arcade) e l'interfaccia è più semplice.

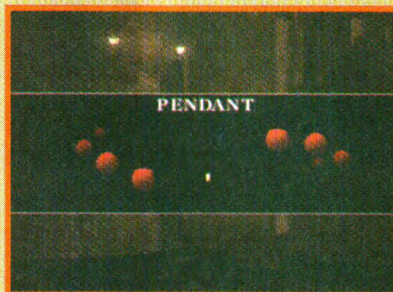
Su schermo si muove un **cursore** che cambia di aspetto a seconda dell'azione che può essere svolta in un determinato punto. Ai lati dello schermo, per esempio, assumerà la forma di una **frecchia**, volendo indicare che la conferma di una simile azione



▲ Le frecce indicano che, da questa locazione, è possibile raggiungerne un'altra. Ma la forma del cursore che muoviamo su schermo può anche essere diversa e indicare che possiamo prendere, parlare... interagire, insomma!



▲ La mappa è molto chiara e utile. Ogni schermata ha una localizzazione ben identificabile sulla piantina, ed è sempre chiaro non solo dove ci si trovi ma anche come ci si debba muovere per raggiungere una determinata area.



▲ Chiarissimo, l'inventario è costruito su semplici meccanismi: oggetti e tasti di comando sono ben evidenti, e l'utente non ha mai difficoltà a interagire con i vari item.

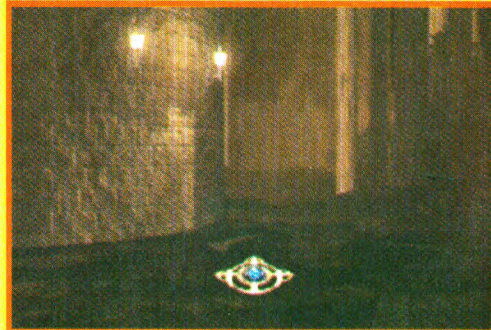
determinerà lo spostamento in un'altra locazione. Spostando il puntatore su un elemento interagibile (un oggetto che si può raccogliere, un personaggio con cui parlare), la forma che verrà assunta indicherà l'azione effettuabile. I tasti dorsali chiudono questo semplice

meccanismo di gioco.

L1 comanda l'**inventario**, che è di immediato utilizzo: ogni oggetto può essere usato secondo classiche funzionalità. **R1** fa apparire la **mappa**, che si segnala per una notevole chiarezza e aiuta a non perdersi mai.

GRAFICA BRUTTA MA FUNZIONALE AL MASSIMO

In questo modo, le scene filmate sono facilmente fuse con quelle di gioco. Infatti, le fasi interattive sono sempre rappresentate tramite una visuale in prima persona. Ma a differenza di **Quake II**, le schermate sono **fisse** e lo spostamento da una locazione all'altra è sì continuo e richiama lo spostamento della testa del marine del capolavoro della id Software, ma in realtà è solo un'impressione. Infatti si tratta di una struttura ben più rigida, dal momento che non c'è continuità di spostamento. Ma questo approccio, certo più limitato, è perfettamente adeguato. Il problema semmai è un



▲ L'atmosfera è questa: nebbiosa, confusa, incute certamente una bella paura! La trama coinvolgente farà il resto.



▲ Dove andare? Gli spostamenti sono sempre abbastanza liberi, e quindi potete visitare più volte locazioni già viste per raccogliere oggetti o indizi al fine di proseguire nella quest.



▲ Nonostante una tecnica non sovrappiùna, i colori, i suoni e la trama riusciranno a 'prendervi' e giocherete per 'arrivare fino in fondo'. Una bella esperienza di gioco, sicuro!

altro: i **FMV** che uniscono in modo continuo le varie schermate fisse interattive non sono di qualità eccellente, dal momento che hanno pochi colori e sgranano un po'. Ma il medesimo standard qualitativo è presente pure durante le **schermate fisse**, che quindi non risultano dei capolavori di dettaglio e di raffinatezza. Un box chiarirà che un difetto simile, comunque, deprime il giudizio sulla tecnica ma non intacca il 'valore artistico' della realizzazione.

UNA VERA AVVENTURA IN STILE PC

La dinamica è quella di un'avventura punta e clicca, ovvero un prodotto in cui l'interazione è demandata a un **cusore** che si sposta sullo schermo. Tramite questo sistema di puntamento, il giocatore si sposta e interagisce con gli elementi contenuti nelle schermate. Ci sono **oggetti** da usare, manipolare, spostare per ottenere effetti diversi e procedere nel gioco. Ciò che bisogna fare si sostanzia in un cercare oggetti e usarli, oppure trovare determinate locazioni; tecnicamente questo si chiama **'enigma'**, ed è il cuore del genere Adventure, ovvero prodotti in cui si avanza, risolvendo le difficoltà, nel plot già previsto dai programmatori, che ha un grado di rigidità più o meno elevato. In particolare, la libertà offerta al giocatore da



▲ L'interazione con gli NPC (Not Playing Characters, ovvero personaggi non giocanti) è discreta: scegliamo una fra più frasi, e il dialogo prende una piega piuttosto che un'altra.

Juggernaut non è molta: la struttura è rigida e le scelte non sono moltissime. Restare bloccati è altresì infrequente, dal momento che il gioco non è difficilissimo e basa l'interesse non su enigmi particolarmente ostici ma su una storia lunga e avvincente. E poi, il metodo se si rimane bloccati è sempre lo stesso: visitare tutte le locazioni disponibili, usare tutti gli oggetti con tutti gli elementi interagenti.

SE VOLETE GIOCARE, NON SCORDATE IL NUMERO TELEFONICO DEL CARDIOLOGO...

Il gioco è bellissimo e interessantissimo, e passerete - è questo che caratterizza il genere degli adventure - notti intere col pad in mano per vedere quel che succede. Ma gli smanettoni, che potrebbero (dovrebbero) rimanere affascinati da un prodotto siffatto, devono tener presente che **Juggernaut** è un gioco la cui essenza non può essere compresa approcciandolo con l'atteggiamento di chi sta affrontando un arcade. Questa avventura necessita dei suoi tempi; fa parte del godere del gioco anche il semplice assistere alle **sequenze non interattive di spostamento**; anzi, questi aspetti che fanno tanto 'atmosfera' ne determinano il carattere di cui abbiamo parlato. In definitiva, penso di avervi detto tutto; ho preferito introdurre al gameplay e parlarvi dell'atmosfera che vi aspetta piuttosto che descrivervi approfonditamente le situazioni di gioco, dal momento che vi avrei rovinato il piacere di scoprire da soli un prodotto che, ribadisco, ha tanto da offrire in termini di esperienza più che di gioco. Un vero prodotto dell'ultima generazione.



Gli horror games, una nuova e nutrita categoria di giochi

A favore:

- Atmosfera terrificante
- Stile di gioco molto personale
- Su PlayStation non ci sono molti giochi simili nel gameplay

Contro:

- Abbastanza limitato
- Tecnicamente non eccelso

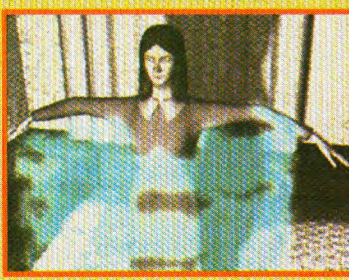
Juggernaut è la vera avventura punta e clicca, genere non molto diffuso su PlayStation ma particolarmente forte sulle macchine Intel. La mancanza di interesse del pubblico tipico della console Sony, tuttavia, non limita il successo di prodotti siffatti che, pur offrendo un gameplay un poco insolito, presentano caratteristiche vicine al gusto dell'utenza Sony. **Juggernaut**, infatti, sebbene abbia i ritmi lenti delle avventure più 'spinte', regala in quantità le atmosfere e gli orrori tipici di un genere che ormai conta parecchi prodotti. Si tratta dei cosiddetti **horror games**, giochi di differente gameplay (azione oppure arcade adventure o ancora avventura pura) ma di medesima impostazione e intenzione. L'anima 'orrorifica' sembra garantire costantemente il successo, e un motivo probabilmente c'è: poche sensazioni sono intense e facilmente trasmissibili come la paura.



TECNICA E ATMOSFERA, DUE ASPETTI CHE FANNO A CAZZOTTI

Mi ritaglio un box per specificare una cosa importante: spesso, una **grafica** tecnicamente perfettibile ha un grado di efficacia superiore rispetto a quella di altri giochi definibili **capolavori estetici**. **Juggernaut** (e **Silent Hill**, che presenta la medesima caratteristica) non presenta un aspetto grafico eccelso; i filmati sono compressi abbastanza male, e basta un'occhiata superficiale per accorgersi dell'impressionismo: pochi colori su schermo ed evidenti macchie di colore.

Questa caratteristica esplode durante le schermate fisse, che hanno il medesimo scarso dettaglio dei frame dei FMV. Tuttavia, questi limiti che sono certo un difetto dal punto di vista tecnico costituiscono il 'carattere' di



Juggernaut, e ne determinano la forza espressiva. Come in **Silent Hill**, infatti, la paura è dentro di noi, provocata financo dal dettaglio piovoso delle schermate di gioco che però hanno una notevolissima capacità di incutere, se non paura, almeno apprensione.

▲ **Settimana enigmistica:** riconoscete i 'giochi dell'orrore' delle immagini qui sopra? Sono prodotti eterogenei nel gameplay, che però dividono con **Juggernaut** la natura paurosa e/o orrorifica.

Parasite Eve 2

DI **CHRISTIAN PETTINI**

Planet Voto

90

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 9
Gameplay 8
Sonoro 8
Longevità 8
Originalità 8

Ecco la protagonista del gioco. Si tratta di una ragazza decisa e determinata, molto in gamba. È bello, giocando, interpretare un personaggio di siffatto fascino e carisma.

A giudizio di (indegno) recensore, la sequenza dell'incendio nel teatro di New York del primo PE è uno dei grandi momenti della storia PSX. Siamo al secondo episodio: vediamo a che livello si conferma il gioco che narra le peripezie di Aya nella lotta contro i mitocondri.



Il primo **Parasite Eve** fu un ottimo prodotto che però, per colpa di un inspiegabile insuccesso commerciale, non è mai stato convertito per i sistemi PAL. Le consuete cura e ineccepibilità audiovisiva tipiche di casa **Square** vennero messe al servizio di un nuovo modo di dire RPG. Per questo sequel, Square reindirizza la sua marcia verso un'unione interessante ma pericolosa tra due generi vicini ma profondamente differenti: le **avventure** e i **giochi di ruolo**. Il gameplay è pertanto abbastanza singolare.

HISTORIA MAGISTRA VITAE

Nel primo **Parasite Eve** dovevamo combattere un'invasione di **mitocondri** che comunque avrebbero finito per devastare la città di New York; alla base della minaccia c'era la malvagità di **Eve**, un essere cattivo che avremmo dovuto contrastare. In questo sequel, la protagonista della prima puntata (l'**Aya** che controllammo e che continuiamo a controllare), al tempo un membro della polizia di New York, è entrata a far parte di un nuovo nucleo dell'**F.B.I.**, appositamente creato per sconfiggere la minaccia costituita dai mitocondri. Il corpo ha una funzione investigativa e non operativa; infatti, nel gioco, le prime fasi sono ambientate in un grattacielo che siamo



▲ All'inizio è possibile allenarsi contro alcuni bersagli; ciò servirà per impraticarsi con il sistema di controllo e con il nuovo metodo di combattimento.

chiamati a perlustrare per verificare se la minaccia che lo affrange è costituita per l'appunto da mitocondri.

L'AVVENTURA CHE C'È IN PE

Ovviamente, parlando di avventura, intendiamo la moderna avventura dotata di elementi **arcade**, primo fra tutti il controllo diretto sui protagonisti. Gli elementi tipicamente adventure sono costituiti in primis dalla **trama**, che si dipana seguendo un plot predeterminato. In secundis, i **tempi** (e la durata complessiva del gioco) si attestano su standard tipici dei giochi di avventura. In tertis (si dirà? Ho fatto il liceo classico ma so che non si vede, peraltro l'ultima volta che mi sono occupato della lingua latina è stato dieci anni fa!) il sistema di **inquadrature** avvicina molto questo PE2 ai **Resident Evil**. In quartis, gli **enigmi** e il modo di far procedere la trama e di sbloccare le **locazioni** richiama le più classiche tra le avventure. In finis (!) il controllo diretto su Aya richiama il titolo Capcom, al parallelo con il quale torneremo presto.

IL GIOCO DI RUOLO CHE ARDE DENTRO

Gli elementi GDR sono costituiti sostanzialmente dalla **gestione** del personaggio, che è ben più complessa di quella tipica delle avventure. A disposizione di Aya, infatti, ci sono un gran numero di oggetti

INVENTARIUS



icone, disegni e... tentativi rendono agevole la gestione di Aya, organizzata con schermate tipiche da GDR come già evidenziato altrove. Le schermate sono le seguenti:

Use: riguarda l'utilizzo degli oggetti, raggruppati in tre grandi categorie: **weapon** (armi), **armour** (armature), **item** (oggettame vario).

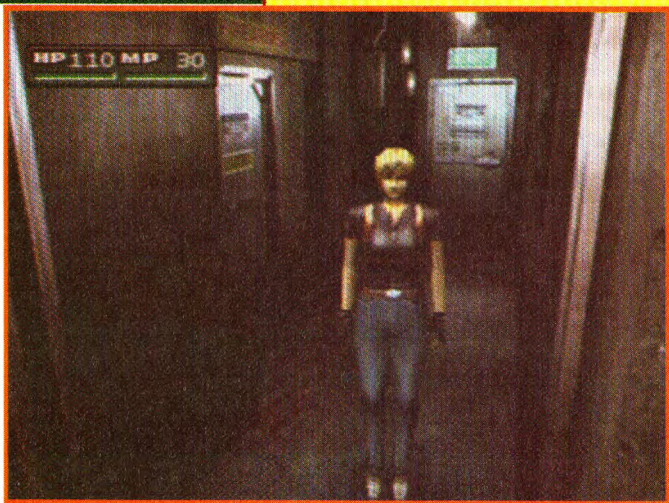
Energy: è la schermata tramite la quale gestire le magie e i progressi, secondo un originale sistema basato sui quattro elementi: **fire**, **water**, **wind**, **earth**.

Key: dà informazioni circa gli oggetti utili per sbloccare nuove locazioni.



▲ La grafica di questo gioco è assolutamente meravigliosa: potete rendervene conto guardando quest'immagine. Lo stile delle inquadrature richiama molto quello dei vari **Resident Evil**.

e soprattutto di **armi**, gestite con fare assolutamente GDR. E gli scontri, sebbene in real time, sono condizionati da una serie di amenità che richiamano i **Final Fantasy**: le armi vengono gestite con un meccanismo intrigante, sono importanti i **punti-esperienza** (e pure i **punti-ferita**, durante gli scontri) e inoltre, a seconda dell'arma in uso, la piccola Aya si muoverà con maggiore o minore agilità. Tipicamente ruolistico è l'inserimento delle **magie**, il cui inserimento, nel gioco, viene giustificato dalla trama per mezzo di un





Paddi tu che paddo anch'io

La configurazione del pad richiama molto **Resident Evil**. Vediamo le funzioni più importanti dettate dai tasti principali:

- **Cerchio**: comanda l'interazione (con oggetti, persone, porte e scale) e, nei menu, equivale a **conferma**.
- **X**: stabilisce la corsa; nella navigazione tra i vari menu detta il comando **annulla**.
- **Quadrato**: serve a sguainare l'arma (o quella segnalata nelle schermate d'inventario).
- **Triangolo**: richiama il livello di Energy, come evidenziato.
- **R1**: un grilletto direttamente dai Resident Evil: serve a far fuoco!
- **Select**: richiama la (ottimamente disegnata) mappa.
- **Start**: fa comparire la scheda personaggio, nella quale si navigherà con la croce direzionale e si prenderanno decisioni utilizzando **Cerchio** e **X**.

A favore:

- Grafica e sonoro a livelli altissimi
- Gameplay avanzato
- La solita cura Square non teme rivali

Contro:

- Non molto longevo
- Potrebbe non piacere l'ardita commistione tra avventura e GDR
- La lingua non consente di gustare appieno la trama

▲ Le locazioni sono molto curate; l'interazione avviene in modi non desueti tramite Cerchio; in Giappone il pulsante principale è questo, non X come in Occidente!

artificio narrativo: Aya è stata "infettata" dai mitocondri e ha quindi poteri speciali. La gestione delle magie (con l'energia che serve per poterle lanciare e i tempi richiesti per performarle) è complessa ed efficace.

CHE CE FREGA DELLA PS2 NOI C'AVEMO LA PLAY UNO

A livello tecnico, il gioco si assesta su livelli veramente altissimi. Aya si muove in locazioni raffigurate tramite **schermate fisse**, in perfetto stile **Resident Evil**; tuttavia, alcune volte la schermata scrolla in maniera simile a

quanto avviene in quell'altro giocone uscito ultimamente, quel **Fear Effect** che tanto ci è piaciuto a tutti. La qualità tecnica delle schermate è molto alta: i particolari le rendono sempre verosimili e accattivanti. I **modelli poligonali** che si muovono in esse sono sempre particolarmente belli da vedere, dettagliatissimi grazie all'alto numero di poligoni e ben inseriti nei particolareggiati scenari per merito di texture molto precise e definite. Purtroppo l'interazione con i fondali è eccipibile, ricordando tristemente quella non

PARASITE EVIL DUE

imperfettibile dei vari Resident Evil e **Hard Edge**. L'audio fa bene il suo dovere, sebbene manchi il parlato che avrebbe reso più convincente la parte adventure. Tuttavia, gli effetti e le musiche confermano la perizia degli sviluppatori Square nel confezionamento dei loro prodotti.

Similmente a Resident Evil 2, questo sequel paga l'inevitabile scotto di essere una seconda puntata, soprattutto al livello narrativo. Nel primo episodio i nemici erano una minaccia sconosciuta, una novità. Nei sequel, invece, i fatti e i personaggi sono cosa nota, già introdotti a livello narrativo. Anche il sistema di inquadrature discende direttamente dai giochi Capcom, non solo a livello tecnico (anche il primo PE aveva schermate renderizzate fisse) ma anche dal punto di vista 'sostanziale': la visuale è spesso **ravvicinata** e gli angoli di ripresa sono effettuati in maniera molto simile a quella dei RE. **Parasite 2** conta molto su un'atmosfera coinvolgente ma non intende essere un horror game; insomma, tanta tensione ma non terrore all'ennesima potenza!!

WHERE THE STREETS HAVE JAPAN NAME

Parasite Eve 2 è un gioco eccellente. Il voto globale sconta l'essere in versione non PAL; peraltro: ma che cacchio! siamo a Los Angeles e questi parlano in giapponese! Mai dovessero convertire questo PE2,

AYA CHE MALE!

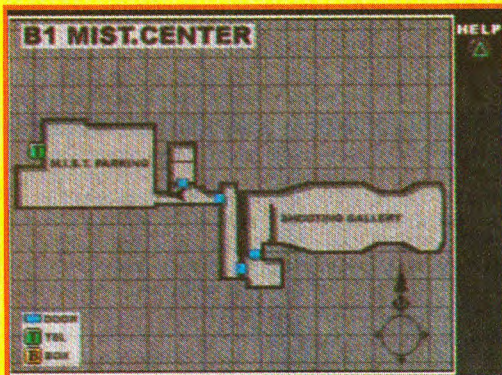
La protagonista dei due **Parasite Eve** ha contribuito al successo della serie: la ben caratterizzata poliziotta (ora agente federale) ha infatti riscosso immediatamente le simpatie del grande pubblico. Alla base del fascino non ci sono i due argomenti (leggi: puppe da panico) o le cosce desnude della - nobilissima per carità - signorina Croft protagonista dei Tomb Raider. Similmente a **Regina** (la protagonista di **Dino Crisis**), infatti, Aya si segnala per una morigeratezza morale che si rispecchia nel suo abbigliamento e nella sua assoluta mancanza di stimoli o

richiami ammiccanti. Sembra quasi che le

quelle che utilizzano ragazze provocanti e quelle che usano interpreti femminili per mero, incolpevole (ingenuo?) copione. Tra tutte le protagoniste femminili (ricordo pure **Hana** del

carismatico **Fear Effect**, per esempio, o **Lian** di **Syphon Filter 2** o ancora **Ayame** di **Tenchu 2**) la mia preferita è senza dubbio **Jill Valentine**, in versione **Nemesis**; e a voi quale piace di più?

produzioni ludiche in cui sono inserite interpreti femminili possano subire una bipartizione molto netta e precisa tra



▲ La mappa è molto utile e chiara, e ha una funzionalità, come dire, 'adventure style' con le locazioni da visitare, visitate ecc.



DI LUCIO PROSPERI

SPYRO 2: Gateway to Glimmer

CLASSIC

Finalmente è disponibile in versione Platinum l'ultima, mirabolante avventura del draghetto più simpatico del mondo videoludico. Niente a che vedere con Grisù, ma quella è un'altra storia.

Fattore convenienza

95

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica **9**

Gameplay **8**

Sonoro **8**

Longevità **9**

Originalità **7**

A favore:

- La giocabilità è di altissimo livello
- La realizzazione grafica è stata curata nei minimi particolari
- Testi e dialoghi in italiano
- Titolo molto lungo

Contro:

- Il sistema d'inquadratura a volte riserva qualche problema
- Dedicato principalmente ad una fascia di pubblico giovane



È uno dei titoli più attesi nella versione Platinum. E il prezzo decisamente economico contribuirà ad allargare a macchia d'olio i fans del draghetto Spyro. Apparentemente molto simile a giochi come **Crash Bandicoot** o **MediEvil**, **Spyro** ha dalla sua un impatto emotivo sul giocatore che pochi concorrenti possono vantare. Sarà per la simpatia, sarà per le evoluzioni innocenti che riesce a compiere, di certo il draghetto ha un fascino tutto suo.

CORRI DI QUI, VOLA DI LÀ...

Una delle principali ragioni che hanno decretato il successo del primo capitolo di **Spyro**, oltre all'ottima realizzazione tecnica, era l'ampia libertà di movimento che consentiva al draghetto di girovagare liberamente per i livelli, cosa che ben pochi altri platform garantivano. Ovviamente, con il passare del tempo anche altri titoli hanno mutuato questa caratteristica, a cominciare da **Crash Bandicoot**. Ecco, allora, che i programmatori della **Insomniac Games**, pur mantenendo questa im-

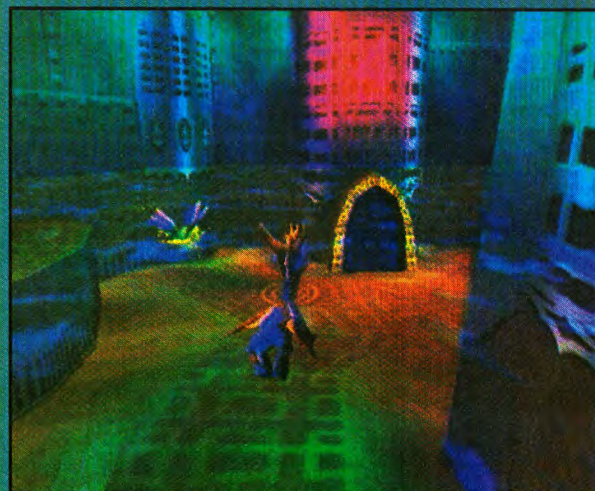
postazione, hanno deciso d'inserire nuove abilità in modo da evitare il rischio di proporre al pubblico un prodotto simile alla concorrenza.

CHI STUDIA MIGLIORA, CHI PROVA SI EVOLVE

Nel nuovo episodio della serie, **Spyro** sarà così in grado di compiere un numero di azioni molto superiore al passato: arrampicarsi, nuotare, volare più a lungo sono solo alcune delle abilità che il piccolo drago potrà apprendere. Già nei primi livelli incontrerete dei personaggi che vi faranno da istruttori (gratuitamente o in cambio di un cospicuo numero di cristalli) comunicandovi quali tasti utilizzare per compiere certe azioni; in un livello, per esempio, pagando 500 cristalli acquisirete la capacità di nuotare sott'acqua, cosa che si rivelerà fondamentale per proseguire nel gioco.

UN SALTO INDIETRO

Spyro: Gateway to Glimmer è la seconda avventura della serie. E proprio dal finale del primo episodio prende il via il nuovo gioco. Infatti, dopo aver



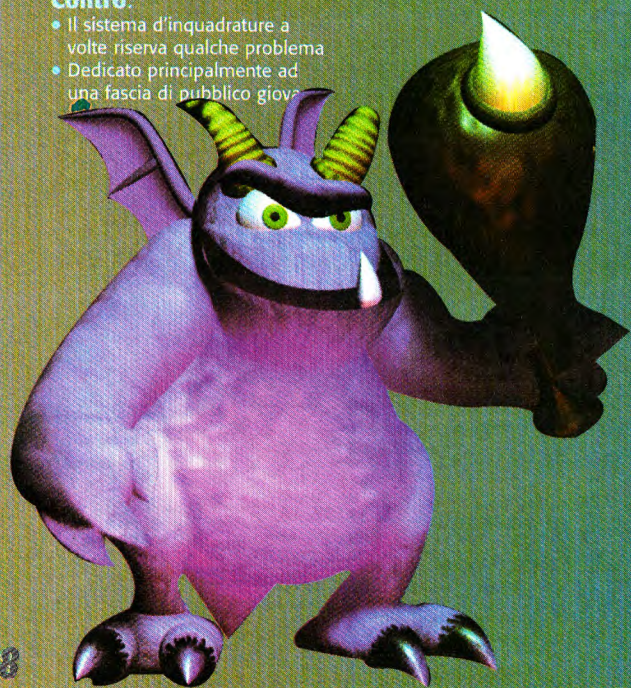
▲ *Le ambientazioni del gioco sono tantissime e tutte molto belle. In alcuni passaggi, poi, è possibile intravedere un notevole sforzo grafico da parte dei programmatori, come nel caso dell'immagine.*

sconfitto il temibile **Gnasty Gnorc** nella sua prima avventura, **Spyro** sente il bisogno di prendersi un periodo di meritato riposo. Decide quindi, con l'inseparabile **Sparx**, la libellula che è sempre al suo fianco pronta ad aiutarlo nei momenti

più difficili, di recarsi alle **Dragon Shores**, una sorta di 'beauty farm' per draghi in cerca di quiete, relax e tintarella. Attraversando il portale che conduce nel luogo di villeggiatura, il simpatico draghetto è vittima di un colossale errore e finisce nel misterioso regno di **Avalar**. Questo luogo sarebbe anche piacevole e confortevole se non fosse dominato da uno stregone malvagio e crudele, di nome **Ripto**, che da tempo tiene soggiogata la pacifica popolazione.

VINCERE DUE VOLTE

In ogni livello, **Spyro** dovrà conquistare due diversi traguardi, non tutti determinanti per proseguire nell'avventura, ma fondamentali per chi vuole risolvere il gioco al 100%. L'obiettivo primario, comunque, rimane il completamento del livello attraverso la raccolta dei cristalli e la sconfitta dei nemici; quello secondario, invece, garantisce l'acquisizione di sfere indispensabili sia per completare in ogni sua parte **Spyro 2**, sia per aver accesso ad alcune sezioni bonus. Queste sfere sono il riconoscimento alla risoluzione di

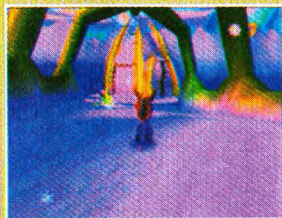


▲ *Ecco Spyro con la sua fedele lucciola. Fin dall'inizio imparerete a controllare lo stato di luminosità di Sparx: quando viene meno è perché avete perso una vita... e non è una bella cosa!*

AMBIENTI ACCOGLIENTI E NON



Come ogni platform 3D di alto livello, anche per Spyro 2 è stata data grandissima importanza alla creazione e allo sviluppo di un numero cospicuo di personaggi e ambienti. E proprio la varietà di ambientazioni è uno dei punti di forza del gioco: vi troverete così in fredde località polari, tranquilli giardini rigogliosi, città sommerse e in molti altri luoghi, più o meno gradevoli. Ogni livello è caratterizzato dalla presenza di personaggi che definire strani è poco... Alcuni si dimostreranno molto gentili e tenderanno di



aiutarvi, altri vi ostacoleranno in ogni modo. Alcuni di questi ultimi si dimostreranno insensibili alle vostre fiamme; non preoccupatevi: una bella testata e smetteranno di essere un problema!



▲ Tutti i dialoghi di Spyro 2 sono interamente in italiano. E dalla localizzazione, tra l'altro realizzata molto bene, il gioco ne ha guadagnato in facilità e capacità di coinvolgimento.

alcuni sotto-giochi nei quali v'imbarterete esplorando i vari livelli e incontrando alcuni personaggi. Questi ultimi vi chiederanno aiuto per risolvere un problema che li affligge e vi ricompenseranno adeguatamente con questi utili doni: cercate di raccogliere il più possibile, anche perché risulteranno fondamentali per la buona riuscita dell'avventura. Di ogni sottogioco vi verrà fornita anche la difficoltà (valutata da un numero di stelline più o meno numerose) e una dettagliata spiegazione dell'obiettivo: eliminare nemici lanciandogli contro dei sassi, riattivare dei generatori, scacciare dei demoni da delle statue ecc. In molte di queste sezioni dovrete sfruttare l'abilità del draghettone nello sputare degli oggetti come un cannone... In questo caso la visuale passerà in soggettiva, e potrete giovarvi di un mirino per puntare gli avversari con maggior precisione.

FATTO TRENTA, SI FA TRENTUNO?

In ognuno dei 30 livelli di gioco - che corrispondono ad



altrettanti mondi, tutti popolati da personaggi alquanto bizzarri, e contraddistinti da una struttura ben definita e caratteristica dovrete raccogliere i cristalli che troverete sia 'all'aperto' sia nascosti all'interno di vasi e brocche, ed effettuare una serie di azioni con lo scopo di aiutare la popolazione locale. Molto spesso vi capiterà d'imbarbarvi in particolari marchingegni la cui attivazione risulta fondamentale per il prosieguo del gioco; il più delle volte, per farli funzionare sarà sufficiente uccidere il numero di nemici indicati sopra il macchinario stesso. Questi aggeggi vi forniranno, per un periodo di tempo più o meno lungo, delle ulteriori nuove abilità grazie alle quali risolvere i puzzle che troverete nel corso del gioco: acquisirete, per esempio, la capacità di sprigionare fiamme più potenti, di correre più veloci o di volare per un periodo di tempo molto superiore al solito (gli anni passano ma il piccolo

Spyro non ha ancora sviluppato ali in grado di reggere il suo peso per più di qualche secondo!).

UN MOTORE CHE NON TRADISCE

Il motore del gioco è davvero ottimo e garantisce una fluidità incredibile in qualsiasi situazione, indipendentemente dal numero di oggetti e personaggi presenti sullo schermo. A questo si deve aggiungere la presenza di una visuale davvero ampia (priva di fogging e/o oscurità in lontananza, stratagemmi che solitamente servono a nascondere i problemi del motore nella gestione del tutto) che garantisce la totale padronanza in ogni situazione, permettendo di avvistare i nemici con un certo anticipo e consentendo di scorgere tutti gli elementi del paesaggio, anche a notevole distanza. Rispetto al primo episodio, sono state aggiunte moltissime sezioni acquatiche nelle quali potrete ulteriormente apprezzare la bontà del lavoro dei grafici, che hanno riprodotto benissimo l'effetto subacqueo con una serie di tocchi di classe (molto bello quello che accompagna il tentativo di sputare le fiamme: dal naso di Spyro non usciranno altro che piccole bolle d'aria!).

DO YOU SPEAK ITALIAN? YES, I'M... O I DO?

Così come il precedente episodio, anche Spyro 2 è stato tradotto in diverse lingue tra cui l'italiano. La traduzione non riguarda solo la parte delle opzioni e dei sottotitoli, ma anche il parlato che si avvale di doppiatori finalmente convincenti.

Gli effetti sonori risultano in linea con lo stile divertito della produzione, e spesso vi capiterà di sorridere dei versi di alcuni bizzarri personaggi. Tutto questo contribuirà ad aumentare ulteriormente il coinvolgimento nell'avventura, facendovi sentire maggiormente partecipi alle sorti del draghettone viola e dei suoi amici.

I PERSONAGGI DI SPYRO

Durante le sue avventure il simpatico draghettone viola incontrerà un sacco di personaggi stravaganti. Molti saranno pronti a dargli il proprio aiuto, ma la maggior parte si riveleranno dei nemici da sconfiggere. Alcuni caratteri, però, sono una presenza fissa livello dopo livello. Vediamo di conoscerli meglio.

- **Sparx:** È la piccola libellula sempre al fianco di Spyro. Emanata una luce particolarmente brillante, che sta a indicare la vostra energia. Ogni volta che subirete un colpo, la luce diminuirà fino alla perdita di una vita.
- **Professore:** È l'uomo che ha costruito il marchingegno che vi ha fatto capitare ad Avalar. Come tutti gli scienziati è un personaggio un po' strano, ma vi fornirà spesso delle sfere, in cambio di un piccolo aiuto.
- **Hunter:** Uno dei personaggi più simpatici. È un giaguaro non particolarmente coraggioso ma prodigo di consigli. Vi insegnerà a sfruttare al meglio le vostre abilità.
- **Elora:** La fanciulla che vi fornirà utili indicazioni sui percorsi da prendere. Spesso e volentieri vi condurrà fino all'entrata di un nuovo livello, evitandovi un bel pezzo di strada.
- **Zoe:** Una piccola fata che lanciandovi un raggio dalla sua bacchetta magica vi farà ripartire da quel punto nel caso periate una vita.
- **Riccone:** Nulla più che uno strozzino, grasso e unto. Molto spesso per accedere a determinate zone sarete costretti a dargli delle gemme. Non fa mai sconti.
- **Ripto:** Il vostro nemico. Crudelissimo e molto perfido, vi farà sudare le proverbiali sette camicie nello scontro finale.

DUAL SHOCK A TUTTA VIBRAZIONE!

Il sistema di controllo si avvale dell'utilizzo dello stick analogico, grazie al quale sarete in grado di padroneggiare perfettamente Spyro in ogni situazione. La precisione e la naturalezza dei movimenti crea un ottimo 'feeling' con il joypad, e non avrete alcun problema a districarvi tra i numerosi tasti da utilizzare. Il vostro draghettone, come già accennato, può eseguire moltissime azioni; ma dopo pochissime partite lo manovrerete alla perfezione (anche grazie ad alcuni 'puzzle scuola' che vi avvicineranno gradualmente alle abilità di Spyro). Una piccola pecca si può riscontrare nel sistema di telecamere virtuali che a volte, in minor misura rispetto al primo episodio, inquadrano l'azione non dalla migliore

prospettiva, facendo perdere per un attimo il senso dell'orientamento (problema per la verità comune alla maggior parte dei titoli simili). Utilizzando, però, il tasto Triangolo e quelli dorsali potrete sempre cercare di recuperare la giusta inquadratura... certo, nelle situazioni intricate non sempre si ha il tempo per le correzioni! Si tratta, comunque, di un difetto episodico che non intacca assolutamente la giocabilità, che si attesta su livelli altissimi.



Galerians

Di **LUCIO PROSPERI**

Questo gioco è davvero inquietante. Già dopo aver visto l'introduzione ho avuto delle serie difficoltà a prendere sonno. Ho dovuto tenere la luce accesa e stringere al petto il mio orsacchiotto di peluche. Ne ho visti tanti di titoli d'ambientazione horror, ma questo **Galerians** mi ha veramente impressionato. Probabilmente perché al contrario di prodotti come **Resident Evil 3** si giova di un'atmosfera ancora più 'tesa' e di nemici reali (non i soliti zombie ma scienziati in camice bianco, guardie della sicurezza ecc.). Il tutto condito da un fitto alone di mistero sul perché vi troviate in quel luogo e su come gestire i poteri che improvvisamente dimostrate di saper utilizzare.

POTERI PARANORMALI

Vestirete, infatti, i panni di un **ragazzo** di 14 anni dall'aspetto normale ma che per la sua straordinaria capacità di sfruttare i poteri della mente si trova rinchiuso in un laboratorio. **Rion**, questo il suo nome, oltretutto si trova nella spiacevole condizione di non ricordare più niente né del suo passato né del suo presente. 'Sente' solo il desiderio di scappare, di raggiungere qualcosa che non riesce a comprendere... di andare lontano. Ovviamente, il vostro compito sarà quello di aiutarlo, cercando di scoprire come sia finito in quel laboratorio e come abbia ottenuto i già menzionati poteri.

La meccanica di gioco ricorda molto da vicino

quella della serie di **Resident Evil**, soprattutto per quel che riguarda il sistema di controllo. Dove **Galerians** si distingue è nella gestione delle abilità di Rion. Il fatto di poter utilizzare il potere mentale, oltre a permettervi di 'vedere' attraverso i muri e le porte (con un effetto grafico davvero bellissimo) e far scoppiare le cervella ai vari nemici, vi procurerà un notevole affaticamento. Dovrete quindi essere abili a gestire le vostre forze; fortunatamente, aggirandovi per i livelli troverete delle pillole 'strane' che riusciranno a ripristinare il vostro stato di salute mentale.

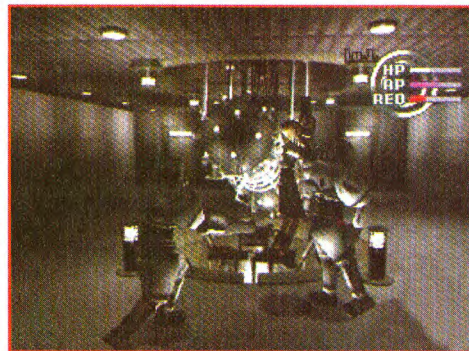
ACCIAIO, SUDORE E SANGUE

La realizzazione **grafica** sembra davvero degna di nota, con ambientazione a metà tra quelle di un film di fantascienza e una saga medievaleggiante. Il **sonoro** è assolutamente d'atmosfera, anche se al momento è difficile dare un giudizio sui dialoghi visto che sono completamente in giapponese. Questo impedisce di comprendere appieno il dipanarsi della trama anche se, fortunatamente, tutte le scritte a video sono in inglese. Per quel che mi riguarda non vedo l'ora di poter mettere le mie avide manine su una

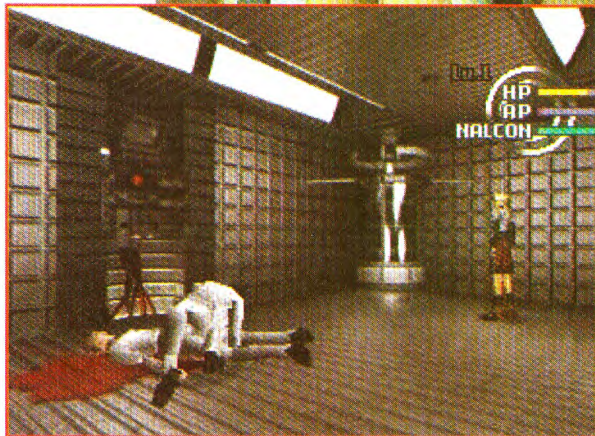
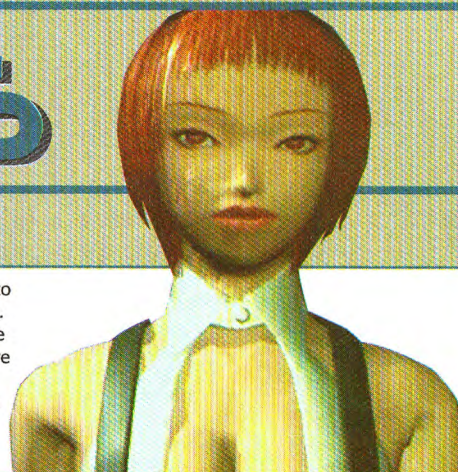
▲ **Utilizzando i vostri poteri mentali potrete far saltare le teste dei vari nemici... bleah!**

copia definitiva di **Galerians**. L'impressione che mi ha lasciato il gioco è molto favorevole, soprattutto grazie all'**atmosfera** veramente da brivido e al susseguirsi di emozioni che riesce a suscitare. Se amate le avventure 'inquietanti' potrete ritrovarvi tra le mani una valida alternativa alle pluridecorate produzioni della Capcom.

► **Una bella situazione... aggrappati sul bordo di un dirupo. In bocca al lupo!**



▲ **Le strutture sono caratterizzate da uno stile futuristico che ricorda quelle presenti sulle astronavi di "Alien".**



I LIVELLI DI FORZA

Le **barre di gioco** presenti indicano i vostri livelli energetici, sia dal punto di vista fisico che da quello mentale. Se esaurendo il primo incorrerete in una morte certa, prosciugando il secondo accuserete dei grossi scompensi 'spazio/temporali'. È possibile reintegrare le proprie forze assumendo delle **pastiglie 'sospette'**, in grado di ripristinare i vari livelli. Fate molta attenzione a come utilizzate i

vostri poteri, perché se dovete 'esaurirvi' troppo velocemente correrete il rischio di diventare nient'altro che un facile bersaglio.



Potenzialità

85

Uscita prevista

Maggio 2000

Assomiglia a:

- **Resident Evil 1, 2, 3**
- **Dino Crisis**

Ha qualcosa in più di:

- **Resident Evil 3**
- (per la varietà di abilità del protagonista)

Ha qualcosa in meno di:

- **Resident Evil 3**
- (per la precisione del sistema di controllo e per il 'carisma' della serie)

Ronaldo v-Football



DI **LUCIO PROSPERI**



vero, è vero! Nel numero di aprile abbiamo già trattato il gioco di Ronaldo. Allora perché un'altra pagina d'anteprima? Molto semplice, abbiamo avuto l'opportunità di andare negli studi della **P.A.M.**, team responsabile dello sviluppo, e testare molto più approfonditamente il prodotto. L'impressione che ne abbiamo ricavato è decisamente positiva. Il gioco, dal punto di vista del **gameplay**, si pone a metà strada tra un prodotto di stampo decisamente arcade (tipo **FIFA 2000**, tanto per non far nomi) e uno più attento agli aspetti simulativi (come sua maestà **ISS Pro Evolution**).

OH, IL FENOMENO...

Grandissima attenzione è stata messa nella riproduzione dei vari **giocatori** sia dal punto di vista fisico che tecnico. Questo è stato fatto sia per ogni singolo atleta sia per ogni Nazionale inserita. I programmatori stanno cercando di dare a ogni team una propria fisionomia di gioco, che rispetti quella reale. Vuol dire che il Brasile prediligerà uno stile più spettacolare, l'Italia imposterà le proprie azioni su un'efficace difesa, l'Inghilterra baserà tutto sulla forza fisica. Ancora superiore, se possibile, l'attenzione nella realizzazione dei vari **stadi**, inventati ma facilmente riconducibili alle controparti reali. A seconda della squadra che sceglierete potrete notare la presenza sugli spalti dei tifosi, con tanto di



▲ *L'entusiasmo dei tifosi si manifesta anche con il lancio di alcuni fumogeni.*



bandiere e addirittura con i loro veri cori (optando per la Francia, per esempio, sentirete durante le azioni d'attacco il pubblico intonare il canto "Alè les Blues"). Carina anche l'idea di inserire molte esultanze collettive diverse e il lancio di alcuni fumogeni da parte della tifoseria.

L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Abbiamo anche avuto modo di valutare il lavoro svolto dagli sviluppatori incaricati d'inserire l'Intelligenza Artificiale. I responsabili hanno creato un programma in grado di gestire le **posizioni** di ogni giocatore in relazione a quella della palla e 'consigliare' loro che movimento è più conveniente effettuare. Davvero molto bello e realistico! L'unico dubbio che mi è rimasto è legato alla gestione del comportamento dei **portieri**. Molto spesso si ha l'impressione che chiamare l'estremo difensore fuori dai pali lo faccia entrare in conflitto con le sue 'consegne'. Le conseguenze? Il numero 1 resta a metà strada e diventa facilmente superabile. Ci è anche capitato di segnare dei gol da molto lontano con tiri

prime partite è possibile eseguire colpi piuttosto spettacolari, anche grazie alla presenza di un 'gestore dei tocchi' che li rende possibili di default. Oltre a questi, e qui si passa alla parte più simulativa, è possibile effettuare altre giocate spettacolari (uno-due, lanci in profondità ecc.), frutto dell'utilizzo di particolari combinazioni di tasti (un po' come avviene in ISS Pro Evolution con l'utilizzo dell'unione del tasto **L1** e i tasti **azione**). In questo modo **Ronaldo v-Football** dovrebbe garantire la giusta soddisfazione a entrambe le categorie di giocatori: chi non vuole perdere tempo a imparare nuove funzioni e chi ama perdere il sonno davanti a un gioco di calcio. In buona sostanza, ritengo che questo titolo abbia tutte le carte in regola per diventare una valida alternativa al capolavoro della Konami e soddisfare quanti trovino quest'ultimo un po' troppo difficile. Attendiamo con impazienza di provare la versione finale, la cui uscita è prevista per la fine di maggio 2000.

▶ *Ecco quello che intendo per colpo spettacolare... un bel controllo di tacco.*

▶ *Il fenomeno si appresta a scagliare un tiro... Sarà gol?*

piuttosto fiacchi... Speriamo che nella versione finale queste imperfezioni siano corrette.

L'ARCADE CHE STRIZZA L'OCCHIO ALLA SIMULAZIONE

L'impostazione di gioco generale è fondamentalmente **arcade**. Fin dalle

Potenzialità

90

Uscita prevista

Maggio 2000

Assomiglia a:

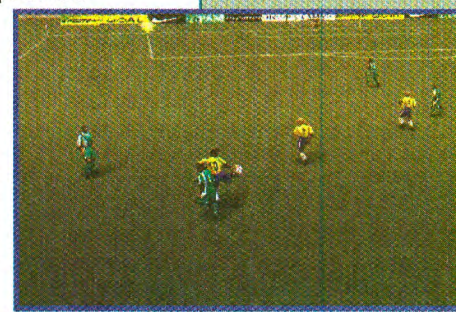
- This is Football, FIFA 2000 e ISS Pro Evolution

Ha qualcosa in più di:

- FIFA 2000 per la possibilità di eseguire vari 'colpi'

Ha qualcosa in meno di:

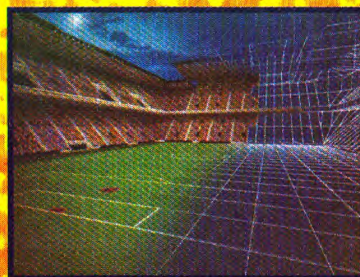
- ISS Pro Evolution dal punto di vista della 'realità' di gioco



LO STADIO, UNO DEI LUOGHI PIÙ AFFASCINANTI DEL MONDO

L'emozione che si prova a entrare in uno stadio il giorno della partita è assolutamente indescrivibile. Salire le rampe che ti portano al secondo anello di San Siro e vedere comparire piano piano il rettangolo verde davanti ai propri occhi è davvero bellissimo.

In Ronaldo v-Football i programmatori stanno cercando di riprodurre queste stesse emozioni, con un'attenta realizzazione degli impianti di gioco. Ecco lo schema che hanno seguito, e i risultati visibili nel filmato introduttivo.



N-Gen Racing

DI LUCIO PROSPERI



opo l'uscita dello strepitoso **Wip3out** sembra che tutte le software house si siano intimorite a produrre titoli analoghi. Effettivamente, il capolavoro della **Psygnosis** spreme a tal punto la PlayStation da far pensare che sia impossibile ottenere qualcosa di meglio. Conscia di questo, la **Infogrames** ha pensato di studiare una serie di varianti sul genere, in modo da produrre un gioco simile a **Wip3out** nell'impostazione ma strutturalmente diverso.

TOP GUN

N-Gen Racing, infatti, vi metterà alla guida di alcuni **caccia da guerra**, modificati per permettervi di gareggiare all'interno di alcuni percorsi particolari. I vari aerei sfrutteranno la potenza dei loro propulsori in aggiunta ai quali, durante i vari passaggi, potrete accumulare gli **afterburner**. Sarà a voi scegliere se dilazionare il loro utilizzo giro dopo giro o sfruttare tutta la carica nella parte finale del tracciato. Nella schermata delle **opzioni** avrete la possibilità di scegliere tra varie modalità di gioco, sia in single game, sia in multiplayer. Il gioco, infatti, offrirà una sempre gradita modalità uno contro uno grazie al canonico **split-screen orizzontale**. Per quel che riguarda il single game potrete affrontare una gara su un percorso qualsiasi oppure cimentarvi nelle **quattro classi** in cui è suddiviso il campionato. Ovviamente, per passare da una categoria all'altra dovrete aggiudicarvi quella in cui state correndo e così via. Ogni classe, oltre che da percorsi differenti, è caratterizzata anche da velivoli particolari, dotati di caratteristiche peculiari sia a livello estetico che di prestazioni.

VOLA VOLA L'APE MAIA

Prima di ogni gara dovrete compiere il tradizionale **giro di prova** per stabilire la vostra posizione sulla griglia di partenza. I concorrenti, voi compresi, sono in tutto **sei**, ma riuscire a ottenere una posizione di



◀ *L'interno del veicolo con la 'chicca' della mano del pilota sulla cloche.*

secondo per rientrarvi, pena l'intervento di un **pilota automatico** che vi riporterà in pista facendovi perdere secondi preziosissimi. In aggiunta a tutto questo avrete anche una certa **riserva energetica** che si esaurirà andando a sbattere o venendo colpiti dagli altri aerei (ai quali, ovviamente, dovrete restituire

pan per focaccia!) e che potrete reintegrare raccogliendo gli appositi power-up.

BREVETTO DI PILOTA

La realizzazione grafica sembra davvero valida, soprattutto per quel che riguarda i vari passaggi all'interno dei canyon o sorvolando un fiume. L'unica cosa che non mi ha convinto è la **velocità** generale di gioco. I vari aerei sfrecciano a velocità costantemente superiori ai 600 km/h, ma l'impressione è tutt'altro che quella! Probabilmente questo è legato alla volontà di non rendere troppo complessa l'esperienza di guida, però un po' più di velocità non avrebbe guastato (speriamo che nella versione definitiva questo problema venga risolto).

In conclusione, questo **N-Gen Racing** sembra avere tutte le carte in regola non dico per insidiare la leadership di **Wip3out**, a cui realisticamente non è neanche paragonabile, ma per riuscire a garantire un discreto divertimento. Come al solito, sarà la prova della versione definitiva a chiarirci le idee.

▲ *L'opzione di replay permette di rivivere le fasi salienti della gara.*

prestigio sarà impresa tutt'altro che facile! Molto dipenderà anche dal tipo d'impostazione che avrete scelto tra le due include: **arcade** o **pro**. Nel primo caso il vostro mezzo sarà facilmente controllabile e non soggetto alle leggi della fisica. Sicuramente questa è la scelta obbligata per chi si avvicina per la prima volta a questo genere di giochi. Nel secondo caso, al minimo errore vi ritroverete a testa in giù, con tutti i problemi 'reali' che l'accelerazione provoca su un normale aereo. Questo non sarebbe particolarmente grave se non ci fosse una porzione di pista entro la quale dovrete tentare di restare. Ogni volta che uscirete dal percorso, segnalato da delle **luci** puntate verso il cielo, avrete solo qualche

▶ *La modalità multiplayer, che consente a due giocatori di sfidarsi grazie al classico split-screen orizzontale.*



Potenzialità

81

Uscita prevista

Giugno 2000

Assomiglia a:

• La serie di **Wipeout**

Ha qualcosa in più di:

• Qualcosa in più di **Wipeout**?
Vogliamo scherzare.

Ha qualcosa in meno di:

• **Wip3out** (dal punto di vista della realizzazione tecnica e della resa della sensazione della velocità).

AEREO-NOLEGGIO

Nel gioco avrete la possibilità di scegliere tra **quattro** differenti categorie di aerei, con i quali affrontare le varie categorie del campionato. Ogni classe permette di guidare velivoli differenti, nell'ordine: **Fighter, S-**



Fighter e X-Fighter, tutti strutturalmente differenti e in grado di garantire prestazioni piuttosto varie. Nella modalità multiplayer tutti questi aerei saranno disponibili da subito.



**C'è chi il software
lo acquista
così...**



**...C'è chi preferisce
chiedere consigli e
acquistare al prezzo
migliore da...**



Software Universe®

www.softwareuniverse.it

[Questo mese tante promozioni sui prodotti PlayStation™, Console e PC]

MILANO
VIA LORENTEGGIO 22
SOTTO I PORTICI
Tel. 02.42.300.10

CINISELLO B.-MI
C.COMM. LA FONTANA
V.LE DE VIZZI
Tel. 02.66.04.30.58

NOVATE-MI
CENTRO COMMERCIALE
METROPOLI
Tel. 02.39.00.51.39

CAGLIARI
QUARTUCCIU
C.COMM. LE VELE
Tel. 070.88.88.64

CAGLIARI
SAN SPERATE
C.COMM. EMMEZETA
Tel. 070.91.66.064

CREMONA
CORSO P. VACCHELLI 33
Tel. 0372.46.34.03

DAVERIO-VA
CENTRO COMMERCIALE
DAVERIO
Tel. 0332.94.99.25

GALLARATE-VA
C.COMM. MALPENSA 1
VIA LARIO 37
Tel. 0331.77.96.20

ORIO-BERGAMO
CENTRO COMMERCIALE
ORIO CENTER
Tel. 035.45.96.042

SENIGALLIA-AN
CENTRO COMMERCIALE
IL MAESTRALE
Tel. 071.66.10.182

VENDITA PER CORRISPONDENZA
grg.sede@softwareuniverse.it
Fax 02.45.86.44.75

SEI UN RIVENDITORE?

Cerchi un distributore?
Vuoi aprire un negozio con noi?
Telefonaci: 02.45.86.99.00
Fax: 02.45.86.44.75
grg.sede@softwareuniverse.it

Logic 3 P7K e Bed

P7K LIGHT GUN

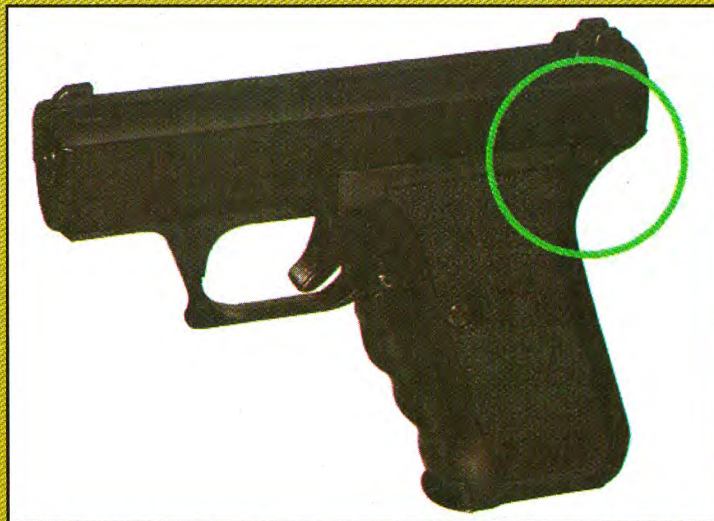


alle Cronache
Pitoniane:

"In quel tempo,
navigavo nel deserto
della Disperazione. Avevo
vagato per mesi senza

trovare qualcosa che soddisfasse i miei
desideri bellici. All'inizio dei tempi trovai
una Protector, ma il piacere fu fugace. Un
rapporto intenso ma breve, troncato sul
più bello dall'autorità competente." Leggesi:
era un po' che cercavo una
pistola decente. Nei primi numeri di
Planet facemmo una recensione della
Protector, ma subito dopo la prova Roy
la sequestrò per giocare a quella
tamarrata di **Die Hard Trilogy**.
"Accadde così che mi imbattei in una
sorta di Fuoco Celeste, luminoso e
splendente che quasi accecava. Tanta
luce nascondeva fallaci soluzioni e
ingannevoli trucchi mascheravano il
Vuoto."

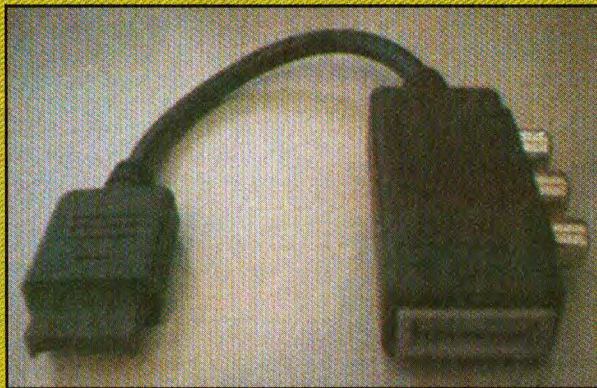
Significa: un paio di mesi fa abbiamo
recensito la **Pump Action Guillemot**, ma
l'apparenza ingannava. La presenza di
molti selettori e di una doppia
compatibilità nascondevano un prodotto
piuttosto anonimo che non costava
molto ma non offriva neanche molto. La
ricarica a mano era un palliativo per
cercare di dare un po' di vita a un
prodotto piuttosto scialbo. Questo mese proviamo una pistola
prodotta dalla **Logic 3**, la stessa che ha
prodotto la celebre Protector. La **P7K** è
una pistola compatta nella lunghezza ma
estremamente massiccia
nell'impugnatura e, più generalmente,
nello spessore. Nel suo punto più largo
l'impugnatura è larga tre centimetri e
mezzo che, detto così, sembrano pochi.
Vi assicuro, però, che con la mia mano
(che non è certo affusolata come quella
di un pianista sull'oceano) faccio fatica a
impugnare tutta. Questo anche per la
presenza di una particolare **leva** posta
sotto il ponte del grilletto. Come potete



vedere nell'immagine, si tratta
di una leva che corre lungo
tutto il fusto dell'impugnatura
e viene schiacciata quando la
mano si stringe naturalmente
sulle guancette laterali. Questa
leva simula la **sicura** presente
sull'UZI (quello vero), la quale
impedisce all'arma di fare
fuoco se non è impugnata
saldamente ed esercitando
una pressione su questa
specie di sicura. In questo
caso, la leva può fungere da
pulsante di ricarica o da arma
speciale. Visto che poi l'arma è
anche configurata per emulare
la G-Con della Namco, è facile
intuire come possa essere usata in **Time
Crisis** per la funzione di
copertura/ricarica. L'unico difetto, da
questo punto di vista, sono quindi le
dimensioni eccessive dell'impugnatura,
specie se l'utente è in tenera età: il

bambino con la pistola in mano è
un'immagine che mi ha sempre
inquietato... Visto che però la
media dei giovanisti d'oggi è alta
due metri e larga come un
armadio a due ante, il problema
potrebbe anche non essere
rilevante.

Il **grilletto**, nonostante sia di
grosse dimensioni, ha una corsa
brevissima: un semplice clic sta a
indicare lo sparo. Provate a
premere **L3** sul pad, cioè a
pigiare verso il basso uno degli
stick analogici: clic. Ecco, il



grilletto della P7K funziona così. Pro: non
vi stancate il ditino e potete fare un
fuoco d'inferno. Contro: perdete
completamente il feeling 'dello sparo'. Tra
l'altro, il grilletto è piuttosto largo ed è
rettangolare, nel senso che ha spigoli
vivi che, dopo un po' potrebbero farvi
male. Ma se su tutto questo potete
anche sopraspedere, quello che proprio
non va è il **pulsante special**, quello che
usiamo normalmente per sparare le
smart bomb o i razzi o la diavoleria
speciale che il gioco mette a
disposizione. Nella foto lo vedete
cerchiato: provate a immaginare, data la
grandezza dell'impugnatura, che
pollicione dovete avere per raggiungerlo.
Ma non è tanto la distanza da coprire,
quanto la difficoltà nel premere il
dannato pulsante! È piccolissimo e
difficilissimo da premere; se tenete poi

conto che dovete premerlo con l'osso
laterale del pollice, avete ottenuto la
frittata. Questo è l'unico vero punto
negativo dell'arma.

Per il resto, possiede tutti i dannati
selettori del mondo: **Autofire** a due
posizioni (alto e basso rateo di fuoco),
emulatore di **G-Con** e posizione
normale, **velocità di ricarica** (alta e
bassa). Poi c'è un altro selettore a
quattro scatti che implementa le
funzioni: **Machine Gun** (Autofire +
Autoreload), **Autofire** e basta (da
regolare con il selettore di prima), **Fuoco
Normale** e **Set**, che serve per la
programmazione della leva
sull'impugnatura. Dove normalmente c'è
il cane (nella cuccia), si trova il tasto
Start: senza infamia e senza lode, facile
da raggiungere e chiuso l'argomento.
Sotto il calcio della pistola, dove si
troverebbe il caricatore e da dove spunta
il cavo di due metri, si trova un ultimo

interruttore. Serve per
accendere e spegnere la
funzione **Shock**, cioè le
vibrazioni: potete attivarle
in modo da ricevere una
piccola scossa (non
elettrica) a ogni colpo
tipo un effetto di rinculo,
ma l'arma non scarrella,
purtroppo. Nella confezione è
incluso un **cavo** che
serve come adattatore G-
Con: da un lato c'è lo
spinotto che si inserisce
nella PlayStation. Dall'altro una piccola
ciabattina con i **tre
ingressi** Giallo, Bianco e

Rosso e una presa femmina identica
all'entrata sulla PlayStation. Questo
adattatore serve per poter utilizzare la
pistola anche con i giochi NTSC e che
quindi necessitano del **cavo Start** per
essere visti. Come infatti saprete, le
pistole ottiche funzionano inserendo il
piccolo adattatore giallo nella presa
gialla; questo adattatore si frappone tra i
cavi che vanno alla PlayStation e
l'ingresso TV, generando sul televisore gli
impulsi ottici che servono per giocare. È
chiaro come, con questo sistema, gli
unici giochi che si possono usare con la
pistola devono essere **PAL** (per via del
cavo 'regolare'). Grazie a questo
adattatore che vi permette di bypassare il
problema, potrete usare la P7K con tutti i
giochi NTSC che ne prevedono l'uso
(**Resident Evil Gun Survivor**) e con tutti
i titoli compatibili G-Con.

Beatmania Controller

BEATMANIA E CONTROLLER DEDICATO



Beatmania è uno di quei titoli che possiamo annoverare nella categoria 'Altri Giochi', quei prodotti che hanno un gameplay talmente originale (o talmente orrido) che non possono essere classificati in nessuna categoria ordinaria. Beatmania fa parte di questi titoli.

Il **controller** di Beatmania è una scatola di venti centimetri per venticinque con un cavo lungo due metri. I tasti, se così possiamo definirli, sono cinque più un piatto girevole e i pulsanti **Star** e **Select**. I cinque tasti sono analoghi a quelli di un pianoforte: tre bianchi (quelli delle note intere) e due neri (quelli dei semitoni). Non hanno una corsa troppo ampia, ma credo non sia rilevante; la vera curiosità è il **piatto**. Si tratta di un disco girevole a corsa infinita che serve per scratchare quando il gioco lo richiede. In Beatmania dovete premere i tasti della console a ritmo con la musica; il meccanismo è un ibrido tra **Parappa The Rapper** e **Tetris**: le note scendono dall'alto e quando arrivano in basso premete il tasto. Semplice? Manco per niente!! Beatmania è uno dei giochi più difficili che mi sia mai capitato di provare; le note scendono incessanti dall'alto, e cercare di coordinare i movimenti della mano è assai difficile.

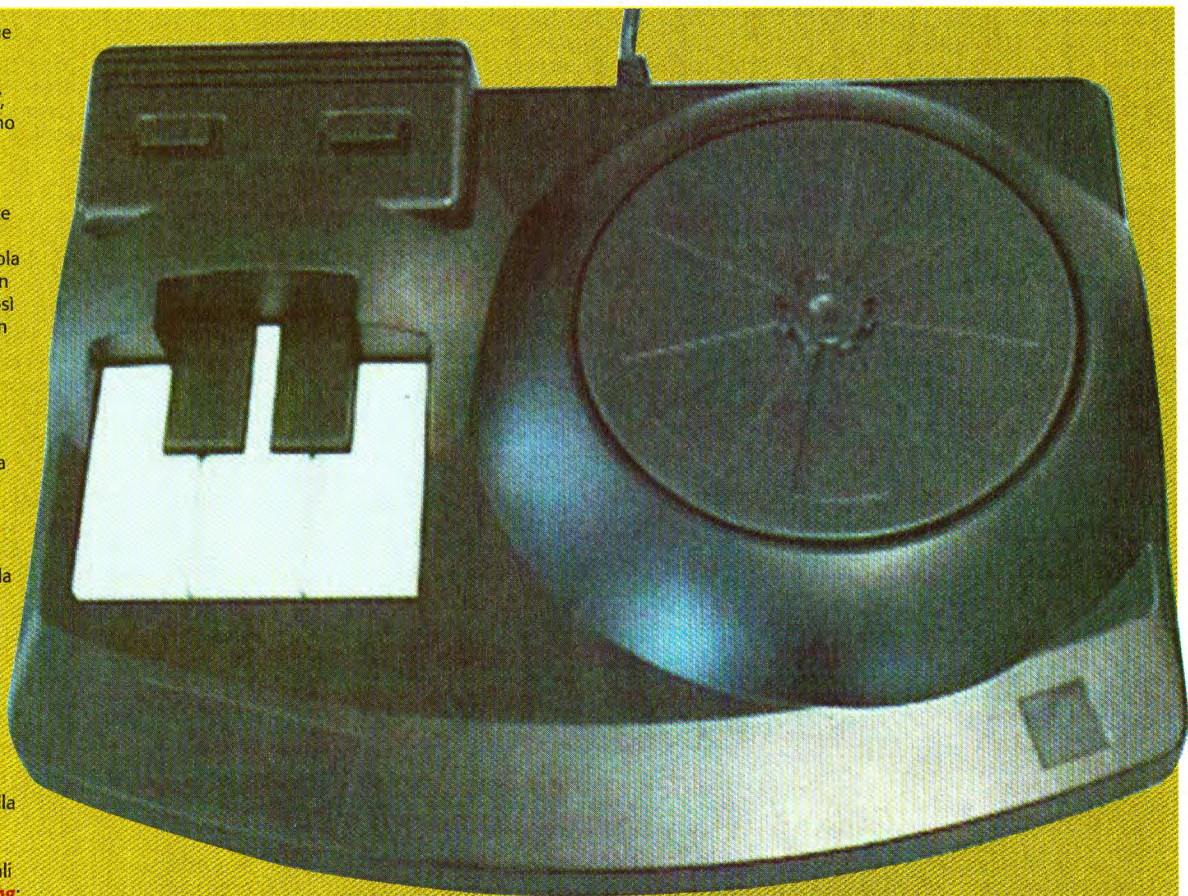
Le musiche del gioco sono alcuni classici hit disco/techo/dance sui quali potrete sbizzarrirvi in modalità **training**; vincendo nella modalità di gioco normale, sbloccherete nuove tracce audio che saranno più veloci e più complesse: una nuova sfida per i novelli DJ. I parenti più stretti di Beatmania sono l'accoppiata **Parappa The Rapper/Um Jammer Lammy**, il

mitico **Bust A Groove** e **Dance! Dance! Dance!**. Si tratta di giochi musicali in cui bisogna premere i tasti del pad a tempo con la musica del gioco. Ognuno dei titoli citati ha la propria concezione di gioco: in **Dance!** e **Bust A**

Groove bisogna far muovere il personaggio sullo schermo a ritmo di musica, eseguendo le combo che il computer indica. Più la musica prosegue, più le combo diventano articolate e difficili; in **Parappa The Rapper** e **Um Jammer Lammy** le combo erano destinate a far

cantare i protagonisti a tempo con i loro 'istruttori'. Simulazione di ballo e di canto, quindi; manca solo una cosa: la musica vera e propria. Beatmania è un **simulatore di DJ** inteso come si intende oggi, cioè una persona che aggiunge fisicamente musica alla musica grazie all'utilizzo di effetti speciali, console e sequencer. Non voglio approfondire l'argomento, comunque, perché avrei una tonnellata di cosacce da dire in proposito; chiudo dicendo che la musica si fa in un'altra maniera. Per giocare a Beatmania non è necessario avere il controller che vi abbiamo presentato in questo spazio, ma di certo chi è intenzionato a comperare il titolo Konami sarà tentato da questo particolare sistema di controllo. Giocare con il pad è una cosa già difficile di per sé; se ci aggiungete che il gioco è piuttosto complesso...

Il sistema gioco/controller viene venduto in bundle al prezzo di 140.000 lire, che non sono certo brucolini. Fare una stima del rapporto qualità/prezzo è piuttosto difficile, in quanto con quei soldi vi portate a casa un controller e un gioco. Se inoltre si tiene conto che Beatmania ha un target piuttosto ristretto, possiamo prevedere l'insuccesso di questa iniziativa. Indipendentemente dalle qualità del gioco e del controller, Beatmania è un prodotto tipicamente nipponico, dedicato cioè a un target dagli occhi a mandorla che va notoriamente matto per giochi di questo tipo. Personalmente mi sono divertito molto a giocare, ma è stato un piacere effimero; inoltre, la difficoltà intrinseca del gioco scoraggia l'utente che lo avvicina per la prima volta. Forse è per questo che il gioco ha tardato tanto ad arrivare da noi.



Casa: Konami

Distributore: Halifax

Prezzo: L.140.000 (gioco incluso)

Rapporto qualità prezzo: 6

PLANET Cheat

A CURA DI ANDREA NICOSIA

EHRGEIZ

Giocare con Yuffie: completate la sezione arcade con Cloud.

Giocare con Vincent: completate la sezione arcade con Tifa.

Giocare con Zack: completate la sezione arcade con tutti i personaggi di FF7.

Giocare con Django: completate la sezione arcade con tutti i personaggi non appartenenti a FF7.

Giocare con Koji Masuda: completate la sezione arcade con qualsiasi personaggio maschio.

Giocare con Clair Andrews: completate la sezione arcade con qualsiasi personaggio femmina.

Costume alternativo: premete Su mentre selezionate un personaggio.

Terzo costume di Cloud e Tifa: per ottenere il terzo costume di Cloud, completate il gioco con Yuffie. Per ottenere il terzo costume di Tifa, completate il gioco con Vincent. Per selezionare i costumi premete Giù mentre selezionate Cloud o Tifa.

Altri costumi: per ottenere ancora nuovi costumi, dovrete soddisfare le seguenti condizioni. L'ordine non è importante, dato che sbloccherete i costumi sempre nella stessa sequenza. Per utilizzare il nuovo costume, premete Giù mentre selezionate il personaggio.

- Completate la modalità **Arcade** senza usare continue.

- Completate la modalità **Arcade** e ottenete Ehrgeiz con qualsiasi personaggio.

- Eseguite una combo da 10 hit in modalità **Pratica**.

- Ottenete 35.000 punti nel sotto gioco **Battle Beach**.

- Ottenete 2000 punti nella modalità **Infinite Battle**.

- Abilitate tutti gli FMV nel **movie player**.

- Ottenete un punteggio perfetto nell'**Evil Panel** (il computer deve rimanere a zero pannelli).

- Battete il computer in un **Battle Runner** a qualsiasi livello e con un qualsiasi numero di giri.

Sbloccherete i costumi in questo ordine:

1. Yoko
2. Han
3. Doza
4. Inoba
5. Sasuke
6. Jo
7. Lee Shuwen
8. Godhand

Prendere in giro: per prendere in giro un avversario, premete select e un tasto direzionale. Alcuni personaggi hanno più di un'animazione.

Disegno alternativo di Vincent: nella schermata di selezione del personaggio, selezionate un personaggio che precede Vincent e premete sul D-Pad Su e poi Alto-Sinistra oppure Alto-Destra e poi Sinistra o Destra (come se steste eseguendo una mossa 'palla di fuoco'). Vedrete il disegno di Vincent sostituito con un'immagine di Turk.

Filmato introduttivo alternativo: lasciate girare il filmato introduttivo un (bel) po' di volte e alla fine vedrete un filmato alternativo.

Battaglie Extra: combattete in modalità **Arcade** e battete Sasuke in meno di 3 minuti e 20 secondi. Se ce la fate,

passerete attraverso il secondo cancello e potrete affrontare Cloud e Tifa prima di Django.

Evil Panel: vincete il Battle Panel 10 volte consecutive. Fatto questo, nel menu principale selezionate Battle Panel tenendo premuti L1+L2+R1+R2 per accedere all'Evil Panel.

Racetrick Mode: nella schermata di apertura, premete Start e L1.

Infinite Mode: nella schermata di apertura, premete Start e R1.

Finali: ogni personaggio ha un solo finale, per cui non importa se riuscite a battere o meno il Boss finale: vedrete sempre la stessa scena. L'unica eccezione è Han.

Finale positivo di Han: Han è l'unico personaggio con due finali. Per ottenere il finale positivo dovrete battere il Boss finale prima che i credits smettano di essere proiettati. Per battere il Boss finale, dovrete rompere le due casse e troverete due pezzi della spada. Raccoglieteli e tirateli contro il Boss, che esplotterà. Ora, correte rapidamente intorno per raccogliere tutti gli oggetti, inclusa la gamba di Han.

FEAR EFFECT

Portatevi nella schermata delle opzioni e selezionate Credits. Ora, inserite questi codici:



Munizioni infinite: L1, Triangolo, Su, Giù, Cerchio, Cerchio, Triangolo, Quadrato, Sinistra, Triangolo.

Energia infinita: L1, Triangolo, Su, Giù, Cerchio, Cerchio, Triangolo, Quadrato, Destra, Quadrato.

Risoluzione istantanea degli enigmi: L1, Triangolo, Su, Giù, Cerchio, Cerchio, Giù, Giù, Su.

Modalità esperto: L1, Giù, Giù, Giù, Triangolo, Giù, Giù, Giù, Quadrato, Sinistra, Destra per giocare a un livello più difficile.

Morte istantanea con qualsiasi arma da fuoco: L1, Triangolo, Su, Giù, Cerchio, Cerchio, Triangolo, Quadrato, Giù, R1 e ucciderete i nemici con un colpo solo.

Suggerimenti

Disinnescare la bomba su Jin: per disinnescare la bomba su Jin, dovrete tagliare i fili in questo ordine: sezione di sinistra: rosso; sezione centrale: giallo; sezione di destra: blu. Poi avrete 18 secondi per tagliare gli altri fili e l'ordine è questo: sezione centrale: rosso; sezione di sinistra: blu; infine, nella sezione di destra: giallo.

METAL GEAR SOLID: VR MISSIONS

Schermata di selezione alternativa: premete Start nella schermata in cui appare il logo della Konami, prima che parta l'introduzione per accedere a una schermata di selezione con un look alternativo. Al posto della classica immagine del ninja ne vedrete una in cui la sua maschera è aperta.



Come battere il gigante del livello 13t: quando raggiungete il tredicesimo livello delle missioni variety, sparate esattamente due volte al primo gigante, oppure sparategli finché non cade e smettete di far fuoco. Il gigante si rialzerà confuso e, pensando che sia stato l'altro gigante a colpirlo, inizierà a combattere con lui, e voi non dovrete fare altro che stare a guardare.

SAGA FRONTIER

Come ottenere oggetti infiniti nel Junk Store: recatevi nel junk store di Scrap e accettate di pagare 300 credits per poter cercare tre oggetti. Fatto questo, parlate nuovamente con il negoziante e selezionate l'opzione Vendere, poi portatevi sull'ultimo oggetto selezionabile (quasi sicuramente l'Hyperion Bazooka) e premete due volte Cerchio. Poi, premete Cancellare ed entrate nella stanza con la spazzatura. Potrete raccogliere sette oggetti anziché tre. Dopo aver preso quello che vi serve, tornate a parlare con il proprietario, scegliete nuovamente Vendere e di nuovo selezionate l'Hyperion Bazooka e premete due volte Cerchio. Potete ripetere la procedura quante volte volete. E' un ottimo sistema per accumulare almeture leggere all'inizio del gioco.

SPYRO 2: RIPTO'S RAGE

Tutte le abilità: per imparare a nuotare, arrampicarsi, caricare di testa, mettete il gioco in pausa e inserite questa combinazione: Cerchio, Cerchio, Cerchio,



Cerchio e infine Quadrato una volta.
Crash Team Racing Demo: nella schermata del menu introduttivo tenete premuti L1 e R2 e premete Quadrato.
Flat Mod: durante il gioco, mettete in pausa e inserite questa combinazione: Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, L2, R2, L2, R2, Quadrato.
Colori di Spyro: nel corso del gioco potete cambiare il colore di Spyro. Per farlo mettete il gioco in pausa e inserite queste combinazioni:
Giallo: Su, Destra, Giù, Sinistra, Su, Quadrato, R1, R2, L1, L2, Su, Sinistra, Giù, Destra, Su, Su
Verde: Su, Destra, Giù, Sinistra, Su, Quadrato, R1, R2, L1, L2, Su, Sinistra, Giù, Destra, Su, Triangolo
Blu: Su, Destra, Giù, Sinistra, Su, Quadrato, R1, R2, L1, L2, Su, Sinistra, Giù, Destra, Su, X
Rosso: Su, Destra, Giù, Sinistra, Su, Quadrato, R1, R2, L1, L2, Su, Sinistra, Giù, Destra, Su, Cerchio
Viola: Su, Destra, Giù, Sinistra, Su, Quadrato, R1, R2, L1, L2, up, Sinistra, Giù, Destra, Su, Quadrato
Nero: Su, Destra, Giù, Sinistra, Su, Quadrato, R1, R2, L1, L2, Su, Sinistra, Giù, Destra, Su, Giù
Modalità Teste Grosse: nel corso di una partita, mettete il gioco in pausa e inserite questa combinazione: Su, Su, Su, Su, R1, R1, R1 e Cerchio. La testa di Spyro sarà molto più grande quando toglierete la pausa.
Bussola per le gemme: premete contemporaneamente R1, R2, L1, L2 per fare in modo che spax punti in direzione delle gemme.

DIE HARD TRILOGY

Mettete il gioco in pausa, tenete premuto R2 e inserite questi codici.



Die Hard 1

God Mode: Destra, Su, Giù, Quadrato
Munizioni infinite: Destra, Su, Giù, Giù, Quadrato, Destra.
 Per cambiare arma ripetete il codice.
50 granate: Destra, Quadrato, Giù, Cerchio.
Modalità buffa: Giù, Cerchio, Cerchio, Giù, Triangolo, Giù.
Modalità grassa: Destra, Quadrato, Quadrato, Giù.
Coordinate: Sinistra, Cerchio, Giù, Quadrato.
Velocità del parlato: Giù, Quadrato, Quadrato, Destra.
Alieni: Cerchio, Cerchio, Quadrato, Quadrato, Destra.

Stickmen: Triangolo (10 volte), Destra (4 volte)
Cadaveri galleggianti: Giù, Quadrato, Triangolo, Giù
Controlli invertiti: Destra, Quadrato, Triangolo, Destra
Die Hard 2
Massimo di specials: Destra, Quadrato, Sinistra, Cerchio, Triangolo, Giù.
Editor di mappe: Destra, Su, Giù, Quadrato
Modalità scheletri: Giù, Quadrato, Triangolo, Giù
Modalità grassa (codice alternativo): Sinistra, Triangolo, Destra, Giù
Die Hard 3
Vite infinite: Sinistra, Cerchio, Su, Giù, Quadrato, Destra.
Modalità noiosa: Giù, Su, Sinistra, Sinistra, Giù, Su, Sinistra, Sinistra, Giù, Su, Sinistra, Sinistra (ma è noiosa sul serio, io vi ho avvertito!).
Facce volanti: Cerchio, Giù, Giù, Triangolo, X, Quadrato
999 Turbo: Cerchio, Cerchio, Quadrato, Quadrato, Giù, Giù, X, X
Immortal Peds grandi: Giù, Quadrato, Triangolo, Destra, Giù, Quadrato, Triangolo, Destra
Die Hard 1 - Al termine di qualsiasi livello, raggiungete la bomba ma non disinnescatela. Sparate tutti i vostri proiettili tranne uno, camminate nella bomba e sparate l'ultimo colpo. Nel livello successivo, il vostro numero di proiettili dovrebbe rimanere sempre a zero e non dovrete aver più bisogno di ricaricare. Però, non potrete raccogliere altre armi.
Die Hard 3 - Niente tempo e selezione del livello. Per prima cosa, premete Start sul primo controller, poi tenendo premuto R2 premete Destra, Su, Giù, Quadrato. Premete Start sul secondo controller e premete Triangolo per fermare il tempo e Sinistra o Destra per cambiare livello.

FIFA 2000: MAJOR LEAGUE SOCCER

Giocatori grassi: mettete il gioco in pausa e premete X, Cerchio, Cerchio, Cerchio, Giù, Su, Su, Sinistra, R1.
Pelé: Pelé ha il numero 10 e gioca per il Santos '62-'63 e per la squadra brasiliana.
Ronaldo: Ronaldo ha il numero 9 e gioca per l'Inter e per la nazionale brasiliana.



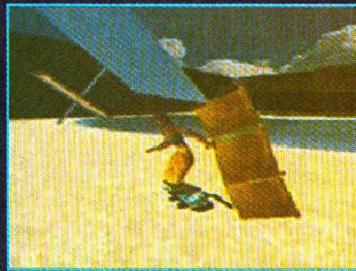
MARVEL VS CAPCOM

Giocare con Onslaught: completate il gioco con Ryu senza mai perdere un round e otterrete Onslaught. Appare sotto Wolverine.

Giocare con Shadow Lady: completate il gioco con Chun-Li e otterrete Shadow Lady. Appare sotto Gambit.
Giocare con Mega War Machine: completate il gioco con War Machine e otterrete Mega War Machine. Appare sotto Zangief.
Giocare con Orange Hulk: completate il gioco con Hulk e otterrete Orange Hulk. Appare sopra Ryu.
Giocare con Roll: completate il gioco con Mega Man e otterrete Roll. Appare accanto a Mega Man.
Giocare con Hyper Venom: completate il gioco con Venom e otterrete Hyper Venom. Appare sopra Chun-Li.
Giocare con Lilith: completate il gioco con Morigan e otterrete Lilith. Appare sotto War Machine.

STREET SK8ER 2

Nella schermata del menu principale inserite questi codici



Sbloccare tutti i personaggi: Sinistra, Sinistra, Cerchio, Cerchio, L2, Quadrato, Destra, R2
Sbloccare tutte le piste: Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, Cerchio, Cerchio, R1, Quadrato
Massimizzare lo status/trick level di un personaggio: L1, Quadrato, Sinistra, Sinistra, R2, Sinistra, R1, Sinistra
Sbloccare 'Vedi i filmati' nel menu degli oggetti: R2, R2, L1, L2, L1, R1, R1, R1
Sbloccare tutte le tavole: Cerchio, Cerchio, Quadrato, Cerchio, Quadrato, Quadrato, Cerchio, R1
Cambiare i vestiti di un personaggio: tenete premuto L1, L2, R1, o R2 mentre selezionate un personaggio.

TEST DRIVE OFF-ROAD 3

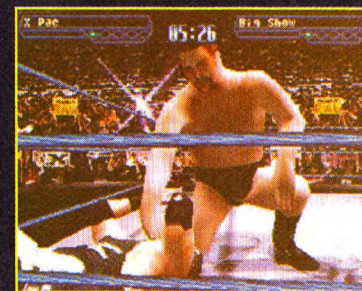
Utilizzate queste password al posto del vostro nome:

LEAD TO ROME - tutte le piste
MAD HOOKUP - tutti gli upgrades
SAD CLOWN - tutte le divisioni
TURN TRICKS - modalità stunt
YOKOZUNA - Sumo mode (collisioni più spettacolari)
ZAKARY X - sblocca tutti i codici

WWF SMACKDOWN

Per eseguire un Y2J Moonsault correte alle corde mentre l'avversario è a terra e premete Su e X. Per eseguire una Jeff Hardys Sentom Bomb dall'esterno del ring correte verso la corda e quando ci siete vicini premete Su e X.

Alcune mosse a effetto:
Jeff Hardy - Triangolo più X
Moonsault of ring - X stando in equilibrio sulle corde
Twisting knee drop - Sinistra o Destra più X
The 450 Kane Tombstone - Giù + Cerchio
Chris Jericho - Walls of Jericho - Sinistra + Cerchio.
Diving moonsault - Triangolo + X, come per la Jeff Hardy
Interferenze durante l'incontro: se un altro wrestler viene a disturbare il vostro incontro, non appena scendono dalla rampa premete R1 e continuate a tenerlo premuto per tutta la durata dell'incontro. Questo manterrà l'attenzione del vostro lottatore sul suo avversario e non sul wrestler che si trova fuori dal ring.
3 and 4 man dances: questi incontri sono generalmente molto difficili. Ci sono parecchie strategie per affrontarli, una che secondo me funziona è questa: cercate di occuparvi di un avversario per volta, mettete a terra lui prima di occuparvi degli altri. Cercate di non affrontarli tutti insieme finché potete evitarlo.
 Quando afferrate un lottatore, nessun altro wrestler vi può toccare. Se siete circondati e nei guai, iniziate a usare tutte le vostre mosse di immobilizzazione sull'avversario che stavate affrontando. Continuate così finché gli altri non perdono interesse in voi. Se proprio non se ne vanno, provate a correre sul lato opposto del ring premendo Triangolo. Se siete fortunati, vi lasceranno perdere e si concentreranno sul lottatore che avete lasciato andare.
 Guardate se per caso il lottatore che avete scelto non ha una submission move. Se ne avete creata una voi, assicuratevi che sia segnata. A volte, il modo migliore per vincere una 3 o 4 man dance è affaticare per bene il vostro avversario e poi inchiodarlo con una submission. Al contrario delle prese, gli altri lottatori non possono intervenire per spezzare la vostra mossa. Se avete lavorato per bene l'avversario in precedenza, si arrenderà.



Run and slide/Vault: quando potete correre verso il vostro avversario percorrendo l'intero ring, premete il pulsante Quadrato un momento prima di raggiungerlo. A seconda della vostra posizione, vi tufferete in mezzo alle loro gambe o volteggerete sopra la loro testa. A questo punto, potrete attaccarli facilmente alle spalle, mentre loro si stanno chiedendo che fine avete fatto.

Due pad, un amico e un buon picchiaduro: ecco i semplici ingredienti per una vera, duratura felicità! I poligoni e la perizia degli sviluppatori (soprattutto nipponici) hanno regalato (no: venduto a un prezzo onesto) all'utenza PlayStation molti buoni beat'm up con cui giocare e divertirsi in compagnia.

PICCHIADURO

B

BATMAN FOREVER

(Acclaim)

MC

Questo splendido personaggio avrebbe potuto e dovuto avere miglior fortuna nella sua 'prima volta' su PlayStation.



L'utilizzo della licenza del film è deprimente, con una trasposizione molto superficiale di avvenimenti che al cinema ci hanno indubbiamente appassionato di più. Tristi figure mal definite (e che hanno poco in comune con i ben noti personaggi della serie di Batman) si affrontano, ma il giocatore è troppo poco gratificato. Veramente scadevole: evitatelo.

N. giocatori: 1-2

30

BATTLE ARENA TO SHIN DEN

(Sony)

MC

Primo picchiaduro in assoluto ad apparire sulla console Sony, per molto tempo ne è rimasto anche il migliore.



Per l'epoca, la grande innovazione era la possibilità di 'schivare in 3D' utilizzando delle capriole che giravano intorno all'avversario. Ottima per l'epoca la grafica poligonale tridimensionale. Un'altra novità era che gli otto personaggi a disposizione potevano portare anche dei colpi che uti-

lizzavano armi bianche (spade, lance, pugnali ecc.). Capostipite di una solida e longeva dinastia, oggi è disponibile in collezione Platinum e merita, se non di essere acquistato, almeno di esser preso in considerazione.

N. giocatori: 1-2

77

BATTLE ARENA TO SHIN DEN 2

(Sony)

MC

Anche se all'epoca è stato acclamato tra clamori osannanti, questo secondo episodio della serie lascia un po' con l'amaro in bocca.



La grafica fluida - ma non definita né dotata di effetti particolari - ci sono dei personaggi in più: due utilizzabili da subito (Chaos e Tracy), due Boss (Uranus e Master) e due nascosti (Sho Shinjo e Vermillon), ma non ci sono colpi veramente nuovi e originali. Consigliato soprattutto ai fan della serie, altrimenti è meglio un semplice noleggino.

N. giocatori: 1-2

73

BATTLE ARENA TO SHIN DEN 3

(Sony)

MC



Le innovazioni apportate dalla Takara si sprecano: ci sono 14 personaggi giocabili da subito, altri

14 Boss da menare a più non posso e un ultimo infame Mega-Boss finale, la difficoltà per superare il quale non vi farà dormire la notte. La tecnica di gioco è notevolmente migliorata, con molti più colpi speciali e combo dagli effetti devastanti e spettacolari. Ottima la grafica, che offre due differenti livelli di dettaglio grafico. Le nuove arene sono completamente ridisegnate e donano ai vari scontri un'atmosfera davvero notevole. Un ottimo acquisto, senza dubbio.

N. giocatori: 1-2

89

BIO F.R.E.A.K.S.

(GT Interactive)

MC

Si tratta di un picchiaduro in 3D prodotto dalla Midway, che esordisce nel segmento dei beat'em up con questo onesto titoletto.



Controllate 10 guerrieri geneticamente potenziati; fateli combattere tra loro in arene ambientate in un futuro post-apocalittico. La giocabilità è più che buona, grazie anche all'uso di diverse armi da lancio (fiamme, proiettili, acido ecc.). Grafica nella media, che però si distingue per apprezzabili effetti 3D.

N. giocatori: 1-2

73

BLOODY ROAR

(Virgin)

MC

Triste titolo, leggero e 'acquoso'. Alcuni lottatori se le danno di santa ragione caricando una barra che, riempita, con-

sentirà di trasformarsi in una feroce bestia sanguinaria. La grafica triste non fa male e i personaggi, sulla carta interessanti, alla prova del joy-pad non si controllano bene e deprimono ulteriormente un titolo bucherellato.



Peccato perché, tranne il gioco vero e proprio, tutto il resto è bello. Non vi paia tanto, però...

N. giocatori: 1-2

62

C

CARDINAL SYN

(Sony)

DS, MC

Picchiaduro in cui si controllano personaggi molto insoliti.



L'approccio al combattimento deve essere un po' più cauto del solito, dal momento che gli avversari difficilmente perdonano un errore. I personaggi disponibili sono 18: dopo averne sconfitto un primo gruppo di 8, si passerà al livello medio con altri 8 avversari, prima di giungere al Final Ultimate Imperdibile Boss.

Interessante

N. giocatori: 1-2

74

CRITICOM

(Vic Tokai)

MC

Gioco mediocre, senza particolari acuti. La grafi-

ca non è niente di che, con animazioni lente e non particolarmente fluide che rendono questo prodotto inferiore alla media. Da evitare per continuare a dormire sonni tranquilli.



N. giocatori: 1-2

47

D

DARKSTALKERS

(Virgin)

NC



Un'ambientazione horror in stile fumettoso che utilizza lo stesso motore bidimensionale di Street Fighter. Anche se il caricamento tra i vari livelli è un po' troppo lungo, il gioco si riscatta offrendo un'alta giocabilità e delle mosse speciali d'eccezione. Un'accurata conversione del famoso coin-op che su PlayStation non sfigura minimamente.

N. giocatori: 1-2

76

DRAGON BALL Z: THE ULTIMATE BATTLE 22

(Bandai)

MC



Picchiaduro simpatico e carino, che ricorda molto da vicino l'approccio di Pocket Fighter. Tratto da

una serie di fumetti e cartoni animati popolarissima in Giappone. La grafica è più che buona, così come la fluidità delle animazioni e la giocabilità complessiva. Consigliabile soprattutto agli appassionati di manga, altrimenti può stufare.

N. giocatori: 1-2

65

DYNASTY WARRIORS

(Koei)

MC



Lo si può trovare nei negozi d'importazione anche col nome di SANGOKU MUSOU. Si tratta di un picchiaduro 'armato' (come Soul Blade, insomma) ambientato nel Giappone feudale: lo scontro è quindi tra samurai, ronin e similia. Facile da imparare, è soprattutto indicato ai neofiti del genere che si troveranno con un gioco semplice e immediato.

N. giocatori: 1-2

68

F

FIGHTER'S IMPACT

(Taïto)

MC



Beat'em-up che si distingue soprattutto per la possibilità offerta al giocatore di creare combo agganciando fino a 64 mosse consecutive. I personaggi sono 8 e la grafica è passabile. La gioca-

LEGENDA DELLE COMPATIBILITÀ:

NC = Nessuna compatibilità
MC = Memory Card
LK = Link Cable

MT = Multitap
DS = Dual Shock
NG = NegCon
JG = JogCon

AJ = Joystick Analogico
SG = Pistola
MS = Mouse

bilità è buona, con un insieme di mosse che ricorda un po' quello di Virtua Fighter. Senza infamia e senza lode.
N. giocatori: 1-2

61

G

GUILTY GEAR

(ASW)
MC

Un gioco che si distingue immediatamente per la sua velocità. Le mosse sono talmente fulminee che non riuscirete nemmeno a capire che cosa sta succedendo.



Un'opportunità mancata, perché i personaggi (12) sono interessanti e facili da comandare, dal momento che riciclano appieno lo schema delle mosse di Street Fighter. Grafica sotto la media. In giro c'è decisamente di meglio.

N. giocatori: 1-2

38

I

IRON & BLOOD

(Acclaim)
MC

Passabile beat'em-up che utilizza un'interessante ambientazione presa dal mondo di AD&D.



Sono presenti, infatti, molti eroi e personaggi presi da Ravenloft, l'espansione horror-gotica-vampirica prodotta dalla TSR. Magie, armi e abilità

speciali sono tutte presenti in questo anomalo picchiaduro che vorrebbe avvicinare alla PlayStation anche i più seriosi amanti dei giochi di ruolo.
N. giocatori: 1-2

69

IRON MAN & MANOWAR

(BMG)
NC



Se non si hanno idee decenti per un picchiaduro, di solito si utilizza una licenza di un personaggio famoso, magari tratto dal mondo dei fumetti, per ingolosire il pubblico dei più ingenui. E questo, sfortunatamente, è proprio uno dei casi più eclatanti. Da noleggiare (forse, sicuramente non da comprare, comunque!) solo se siete dei fan sfegatati del mitico personaggio creato da Stan Lee.

N. giocatori: 1-2

30

J

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

(Capcom)
DS, MC



Ispirato a una serie manga di buon successo, questo Jojo's Bizarre Adventure certo si avvantaggia di una siffatta ispirazione. Il look dei personaggi è colorato, e tutti sono caratterizzati con simpatia ed efficacia. La grafica bidimensionale, però, non offre una qualità eccelsa; per contro, anche la giocabilità non è molto buona. Il gioco rimane a galla grazie ai molti personaggi (sono tantissimi pure nella serie manga, d'al-

I picchiaduro sono nati molti anni fa. I primi prodotti risalgono all'epoca delle macchine a otto bit: erano i tempi di Yie Ar Kung Fu, Karate Champ, Kung Fu Master, International Karate... e, esclusivamente per il mercato casalingo, The Way of the Exploding Fist. I primi picchiaduro erano semplici e immediati, il controller non permetteva l'implementazione di molti colpi e, tra attacco e difesa, non erano performabili più di 32 mosse. Soprattutto, gli sprite consentivano un'azione di sostanza bidimensionale, ovvero che si svolgeva su un unico piano: i combattenti, insomma, si fronteggiavano, i movimenti del corpo (e dei colpi) avvenivano lungo una linea retta. La dinamica 2D sarebbe stata l'unica via di lotta fino ai

tronde!) e alla loro efficace caratterizzazione.
N. giocatori: 1-2

63

JURASSIC PARK WARP

(Electronic Arts)
DS, MC

Un originale picchiapicchia tra dinosauri, ispirato alla vetusta pellicola di Steven Spielberg. L'azione tridimensionale è interessante, seppur sorretta da una giocabilità non ineccepibile.



La quantità di ambientazioni (prese dai film) e la differenziazione tra i protagonisti (dal dinosauro grosso e lento a quello

agile e veloce, sono tutti ben caratterizzati) giovano alla qualità globale; buono!
N. giocatori: 1-2

82

K

KILLING ZONE

(Acclaim)
NC

Il gioco cerca di mischiare una grafica in stile Battle Arena To Shin Den a una giocabilità e a un insieme di mosse che invece ricordano più Tekken. Peccato che ne risulti surclassato in entrambi gli aspetti.



POLIGONALE CI SARAI!

di sfarzosi poligoni. Permettere uno scontro non solo frontale ma anche laterale è la grande sfida dei picchiaduro 'moderni': per esempio, Kensei (di Konami) favorisce scontri in tre dimensioni grazie a un sistema di controllo a hoc, che prevede l'utilizzo dei comandi Su e Giù sulla croce non per effettuare classicamente il salto e l'accucciarsi ma per spostarsi a destra o a sinistra dell'avversario, aggirandolo per colpirlo o per evitare le sue mosse.



STREET FIGHTER

Nei beat'em up con la grafica in bitmap, necessariamente lo scontro avviene in linea retta e non è possibile alcuna azio-

ne laterale, né di attacco né di fuga.

RIVAL SCHOOLS

Pur poligonali, molti picchiaduro rimangono ancorati a una dinamica di scontro bidimensionale fra due combattenti che si fronteggiano esclusivamente in modo frontale.



EVIL ZONE

Al di là della qualità tecnica della realizzazione, i picchiaduro poligonali permettono uno scontro più globale perché basato sullo sfruttamento non di una linea ma di un'intera area di gioco.



Le animazioni sono povere, e nemmeno l'utilizzo di mostri mitologici quali meduse e minotauri vari riesce a risolvere le sorti di un gioco che non riesce a emergere dalla massa.
N. giocatori: 1-2

55

KING OF FIGHTERS '95

(SNK)
MC

Una delle migliori realizzazioni in 2D mai apparse su PlayStation.



La grafica era (per l'epoca) ricca e affascinante, con una serie di personaggi (ben 24) ricchi di armi, mosse speciali e

abilità segrete. Un classico per chi desidera un gioco 'molto tecnico'.
N. giocatori: 1-2

69

KING OF FIGHTERS '96

(SNK)
MC

Viene mantenuta (a ragione) la grafica in 2D per un gioco dalla grande profondità e longevità.



Agli otto livelli di difficoltà, alle cinque moda-

VELOCITÀ E TECNICA

Il picchiaduro o **beat'em up** è un gioco la cui dinamica prevede due soggetti che si picchiano. Il 'perché' di questo tipo di prodotti risiede nella tecnica di combattimento, sicuramente. I picchiapicchia attuali, infatti, sono programmi molto complessi, ricchi e soprattutto profondi, nel senso che si tratta di prodotti dotati di una notevolissima intelligenza artificiale e di un motore di gioco che controlla perfettamente le collisioni, l'intensità dei colpi, le mosse ecc. I molti tasti, le **combo**

(ovvero mosse semplici che, unite fra loro nei modi e nei tempi giusti, formano un attacco complesso e particolarmente efficace), le mosse speciali, le prese, i contrattacchi, gli spostamenti difensivi... è tutto molto complesso da padroneggiare appieno, e questo determina la necessità di lunghi tempi di apprendimento. Il secondo elemento che aumenta il fascino dei beat'em up è la **velocità**: le mosse vanno pianificate e performate in tempi incredibilmente brevi per evitare di soccombere.

La velocità nel pensiero, il colpo d'occhio rapido e la mano veloce sono indispensabili e devono lavorare insieme. Questi due elementi insieme sono alla base di ogni buon picchiaduro; se manca la tecnica, l'azione diventa acquosa, superficiale, immediata ma longeva come un panino con la nutella nelle mie mani. Se manca la velocità, invece, l'interesse nei confronti del gioco non nasce neppure: la lentezza deprime l'azione di gioco che nei combattimenti è tipicamente frenetica.

affrontano gli eroi Capcom, ed entrambe le schiere sono nutrite.



Una notevole introduzione è senza dubbio quella del 'partner', ovvero di un secondo elemento che interverrà nello scontro effettuando una mossa devastante: suona molto Tekken Tag Tournament, in effetti... Insomma, un titolo dalla classica giocabilità Capcom, longevo ma tecnicamente limitato. N. giocatori: 1-2

attestano su livelli di sufficienza. E anzi, magari fossero solo poco lontani dall'essere accettabili... N. giocatori: 1

PERFECT WEAPON

(Electronic Arts)

MC
Picchiaduro a scorrimento con grafica 3D in tempo reale, in cui siete un maestro di arti marziali. Vi aspettano ben cinque mondi differenti, ognuno pieno zeppo di insidie e di nemici da riempire di mazzate, in cui potrete raccogliere anche oggetti e armi per proseguire più agevolmente il vostro cammino. I comandi ricordano alla lontana Tekken, e nel gioco è possibile anche ritornare sui propri passi. N. giocatori: 1

MORTAL KOMBAT TRILOGY

(GT Interactive)

NC
In questo titolo sono compresi tutti e tre i capitoli della serie. Fondamentali per capire come si è sviluppata l'evoluzione della serie di picchiaduro di maggior successo della storia dei videogiochi.



MORTAL KOMBAT 3

(Sony)

MC



Terzo episodio della famosissima serie che ha introdotto nel mondo dei beat'em-up i personaggi digitalizzati. Un titolo discreto che però lascia un po' di amaro in bocca. Anche senza essere un capolavoro, comunque rimane una scelta di tutto rispetto. N. giocatori: 1-2

MORTAL KOMBAT 4

(GT Interactive)

DS, MC

L'ultimo episodio della serie si rivela divertente da giocare, ma non raggiunge le vette di alcuni dei suoi concorrenti.



La grafica, finalmente tridimensionale, è molto buona, e ha la solita carriola di mosse, livelli, stanze e personaggi segreti. Un buon acquisto, a patto di aver già giocato gli ultimi Tekken e Toshinden. N. giocatori: 1-2

POCKET FIGHTER

(Virgin)

MC



Picchiaduro molto originale che fa della simpatia la propria arma vincente. Riprende lo 'stile carino' della grafica presente in Super Puzzle Fighter II Turbo, mischiandoci elementi da vero beat'em-up. Sono presenti i classici protagonisti della serie Street Fighter più alcuni esponenti di Darkstalkers analizzati nelle loro prestazioni lottatorie durante il periodo dell'adolescenza. Potremo utilizzare quindi dei giovanissimi e simpatici Akuma, Ken, Ryu, Felicia (oltre a un buffissimo Zangief) per un totale di 12 personaggi. Carino ma non profondo né eccessivamente longevo. N. giocatori: 1-2

lità di gioco e ai 27 guerrieri da controllare (o a cui dare un sacco di legnate), va aggiunta anche la possibilità di bloccare i colpi in volo. Anche se 'solo' in 2D, è un titolo molto valido. N. giocatori: 1-2

mensionale, ma troppo... troppo vecchio! N. giocatori: 1-2

MARVEL SUPER HEROES

(Capcom)

MC

Un buon picchiaduro che si caratterizza per l'uso dei personaggi dei fumetti della Marvel. I 12 supereroi tra cui scegliere comprendono, tra gli altri, l'Uomo Ragno, l'Incredibile Hulk, Capitan America e il mitico Wolverine.



Un sacco di supermosse e di combo vi aspettano unitamente a una grafica multicolore e fumettosa. N. giocatori: 1-2

MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER

(Capcom)

MC



Un gioco in cui si svolge la sfida delle sfide, quella tra gli eroi Marvel e i personaggi manga di Street Fighter! Il 2 è realizzato con la cura che nessuno disconosce a Capcom, e anche la giocabilità è la stessa di tutti gli altri titoli di alto livello della softhouse nipponica. Divertentissimo in due, certo non è il massimo da soli; ma il desiderio di imparare le mosse e scoprire i personaggi vi spingerà a giocarci spesso. N. giocatori: 1-2

MARVEL VS CAPCOM: CLASH OF SUPER HEROES

(Capcom)

MC, DS

Sebbene tecnicamente datato, l'ultimo gioco Capcom che mischia personaggi di differenti parrocchie è un ottimo titolo. I protagonisti Marvel

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES

(Williams)

MC



Questo è sicuramente il titolo meno azzeccato di tutta la serie. Si tratta di un picchiaduro a scorrimento con elementi platform. In realtà il legame con la serie di MK è forte, e per questo motivo la componente di pestaggio è preponderante. La realizzazione è affrettata e non risulta particolarmente curata; grafica e giocabilità si

KING OF FIGHTERS '98

(SNK)

MC



La solita sbobba dalla SNK. Si combatte in molti modi, ma la trovata della serie (che dovrebbe farvi comprare il gioco) è il Team Battle: scegliete una squadra - sono preimpostate - e vi mazzolate come Orazi e Curiazi. I personaggi sono un boato: 38. Inoltre, ce ne sono altri 13 nascosti nei meandri del nero CD di SNK. Molto classico, molto curato, molto bidi-

POWER INSTINCT 2

(Atlas)
MC



Deprimente picchiaduro 2D, con animazioni e varietà di mosse nella media. Bella l'idea della possibilità di trasformarsi in vari modi, peccato solo che durante questa fase, per alcuni secondi, sarete alla mercé dell'avversario. I personaggi da controllare sono circa una dozzina, ma comunque sarebbe meglio cercare altro. N. giocatori: 1-2

46**PRIMAL RAGE**

(TWI)
MC

Un picchiaduro indubbiamente originale, dal momento che ci troveremo a muovere sette differenti tipi di dinosauro con codate, morsi e zampe a volontà.



La grafica è approssimativa, e la giocabilità non particolarmente esaltante non lo rende certamente uno dei migliori titoli della categoria. Anzi. N. giocatori: 1-2

18**PSYCHIC FORCE**

(Acclaim)
NC

Si combatte all'interno di grossi cubi trasparenti in cui si può volare. Ricorda un po' Dragon Ball Z e un po' Toshinden.



La grafica non è un gran che, e le tanto decantate onde psichiche, frutto di mosse speciali, lasciano un po' delusi. Niente di particolare, lasciate perdere.

N. giocatori: 1-2

61**R****REAL BOUT FATAL FURY**

(Sony)
MC



Quarto episodio della serie Fatal Fury. E' uno dei migliori esempi di picchiaduro 2D, dal momento che possiede 3 livelli di profondità: oltre al 'normale' livello di profondità è possibile spostarsi sullo sfondo o in primo piano per poter schivare i colpi avversari. Consigliato anche se ormai anzianotto. N. giocatori: 1-2

80**RISE 2: RESURRECTION**

(Acclaim)
MC



Uno dei titoli più brutti e ingiocabili della storia dei videogiochi. Venne pubblicizzato, ma la delusione rimane grande come allora. La grafica è carina, le ambientazioni e tutta la localizzazione sono interessanti ma le mosse sono poche e la giocabilità praticamente inesistente. Pollice verso. N. giocatori: 1-2

40**RIVAL SCHOOLS**

(Capcom)
MC

Un titolo che rinverdisce i fasti della tradizione di Street Fighter. Buona la grafica e notevole la giocabilità. Tutto il gioco è

fortemente ispirato all'ambiente scolastico: personaggi e ambientazioni immergono il giocatore in una scuola dove alunni diversi si scambiano colpi proibiti.



Il buon numero di combattenti tra cui scegliere lo rendono un gioco consigliabile ad appassionati e non, dal momento che non è nemmeno troppo difficile al livello di difficoltà più basso. N. giocatori: 1-2

77**ROBO PIT**

(THQ)
MC

Strano picchiaduro robotico in cui dovremo costruirci il perfetto combattente sintetico. Carina la possibilità di inserire armi all'interno dei robot.



La grafica deludente e il non perfetto controllo dei personaggi pongono il gioco nella fascia più bassa della classifica. Si sbadiglia qua e là. N. giocatori: 1-2

40**S****SAMURAI SHODOWN III**

(SNK)
MC

Questa serie si è sempre rivolta a un pubblico di intenditori che desiderano cimentarsi con un prodotto particolarmente impegnativo.



Anche il terzo episodio non fa eccezione, dal momento che sia la grafica 2D che le animazioni dei personaggi sono stati

messi in secondo piano rispetto alla quantità (e difficoltà di esecuzione) delle mosse disponibili. 12 samurai medievali giapponesi a disposizione. Per i giocatori più esperti.

N. giocatori: 1-2

60**SHAOLIN**

(THQ)
MC, MT, DS

Il secondo (dopo il sanguinolento Wu Tang) picchiaduro in cui è possibile menare altri tre lottatori è questo terribile Shaolin. Pochi lottatori (che però possono scegliere uno stile di lotta, aumentando così varietà e longevità) si affrontano in arene tridimensionali; inoltre, c'è una modalità Story in cui progredire con un personaggio.



La grafica è un po' disonesta: a una soddisfacente risoluzione e a corpi ben stondati si associa una lentezza eccessiva e una povertà grafica abbastanza terribile. Non un buon acquisto. N. giocatori: 1-8

75**STAR GLADIATOR**

(Virgin)
MC



Un buon gioco che vede la Capcom avventurarsi per la prima volta nel campo dei picchiaduro in 3D; e lo fa alla grande dal punto di vista della realizzazione tecnica, con grafica risoluta, molti poligoni ed elevata velocità. I combattenti tra cui scegliere sono 10, com-

presi bizzari alieni e mutanti dagli strani poteri. La grafica è buona, ma la giocabilità denota ancora un pizzico di inesperienza.

N. giocatori: 1-2

70**STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI**

(LucasArts)
MC



Tecnicamente, ricorda un po' l'impostazione di Soul Blade, ma con un'affascinante ambientazione nel mondo di Guerre Stellari. Splendida l'idea di inserire, tra i personaggi che possiamo far combattere, anche il mitico C1PB. La grafica non è dettagliatissima e la risposta dei comandi non è immediata (anche per via del sistema di controllo un po' macchinoso), ma la fluidità delle animazioni e il fascino dei personaggi lo rendono discretamente interessante.

N. giocatori: 1-2

68**STREET FIGHTER ALPHA**

(Virgin)
MC

Remix per PlayStation dei personaggi e delle ambientazioni migliori della prima serie.



Il gioco è in semplice 2D, ma poggia la sua forza su di una giocabilità e su numerose combinazioni di mosse che all'epoca fecero scuola. I personaggi provengono da Final Fight, Street Fighter e da Street Fighter 2. N. giocatori: 1-2

78**STREET FIGHTER ALPHA 2**

(Virgin)
MC

Secondo episodio della serie 'remix', aumenta il numero dei personaggi (ora 18), delle locazioni e delle mosse disponibili.



Grafica migliorata solo in maniera marginale, dal momento che l'impostazione colorata e fumettosa della serie è ormai divenuta un piacevole segno di distinzione. N. giocatori: 1-2

85**STREET FIGHTER COLLECTION**

(Virgin)
MC



Una collezione che consente di mettere le mani su tre versioni della serie: Super Street Fighter 2 - The New Challengers, Super Street Fighter 2 - Grand Master Challenge e Street Fighter Zero 2 Dash. Nulla di nuovo sotto al sole, ma pur sempre una scorpacciata di lottatori (ben 28), Haduken e combo varie. Un salto nel passato adatto solo a fan e appassionati della serie. N. giocatori: 1-2

75**STREET FIGHTER EX + ALPHA**

(Virgin)
MC



Finalmente con questo episodio anche la serie 2D per antonomasia passa alla grafica tridimensionale. Questa così attesa versione 3D offre un'altissima giocabilità e un fattore di divertimento

estremamente elevato. La grafica dettagliatissima e le entusiasmanti animazioni dei 18 personaggi disponibili lo rendono un titolo di assoluto rispetto; peccato solo per il retrogusto, che rimane troppo rigidamente bidimensionale. N. giocatori: 1-2

87

STREET FIGHTER: THE MOVIE
(Acclaim)
MC



Siamo davvero all'assurdo, dal momento che questo è il gioco del film del gioco! I personaggi sono stati digitalizzati, ma oltre a un Van Damme non al massimo della forma non si è ottenuto niente di più di

una grafica piatta e un po' scattosa. Anche se i personaggi sono quattordici, ci si trova comunque di fronte al peggior episodio della serie. Bleah! N. giocatori: 1-2

42

TEKKEN
(Namco)
MC, NG



Primo episodio della serie di picchiaduro per PlayStation più rivoluzionaria e radicale. Grafica poligonale fluida come l'olio, con mosse spettacolari e animazioni emozionanti. Non troppo difficile da giocare e coinvolgente come non mai.

Il titolo perfetto per i neofiti. E in più lo si trova nella serie Platinum. N. giocatori: 1-2

88

TEKKEN 2
(Namco)
MC, NG



Grandi miglioramenti per questo secondo episodio: ora i personaggi sono 26, con addirittura angeli e canguri come protagonisti. La grafica è stata ulteriormente raffinata, con l'utilizzo del 3D per alcune mosse speciali. Un po' difficile all'inizio, potrebbe scoraggiare qualche neofita. Rimane comunque un ottimo acquisto, non fosse altro per le numerose opzioni, i bonus e, grazie

alla pubblicazione Platinum, il prezzo. N. giocatori: 1-2

91

TORAL N° 1
(Sony)
MC

Picchiaduro interessante, dotato di una buona grafica e di animazioni veramente fluide.



Le ambientazioni invece non sono un gran che. Si tratta di combattere con uno strano stile, un miscuglio tra la box e il pugilato thailandese. Simpatica l'idea di potersi dare delle sonore testate nel bel mezzo dell'incontro. N. giocatori: 1-2

79

TORAL N° 2
(Squaresoft)
NON ESISTE IN VERSIONE PAL
DS, MC
Secondo episodio della serie. Per l'epoca la grafica (in alta risoluzione e Gouraud Shaded ma priva di textures) era molto buona, grazie anche a un'ottima fluidità nelle animazioni. Eccellente il sistema di controllo, che differisce grandemente sia da quello di Street Fighter che da quello di Tekken.



Utile il nuovo Practice Mode per fare allenamento e imparare bene le varie combinazioni. Devastanti e spettacolari le combo, che sfruttano bene l'ambiente 3D in cui si svolge il combattimento. Un prodotto di classe. Peccato che non

esista la versione PAL. N. giocatori: 1-2

86

VS
(THQ)
MC



Combattimenti all'ultimo sangue nei sobborghi di una Los Angeles infestata dalle gang. A disposizione quattro campioni per ogni banda, per ogni stile di combattimento possibile e immaginabile: dal

I MIGLIORI

BLOODY ROAR 2
(Virgin)
MC



Dieci passi avanti rispetto al deprimente predecessore! Il motore grafico, veramente nuovo, presenta un dettaglio superiore quasi a qualunque cosa vista finora, con texture dettagliate, molti poligoni e una risoluzione e una solidità assurde. La giocabilità si adegua alla meraviglia grafica e ora il gioco, recentemente uscito in versione PAL, è finalmente degno. Tonnellate di opzioni, story mode, schermate d'intermezzo: la cura è finalmente in tutti gli aspetti e la giocabilità diventa finalmente 'pesante', nel senso che durante lo scontro vi rendete conto che i personaggi sono grossi, forti e cattivi e che quando colpiscono fanno molto male. Bel lavoro! N. giocatori: 1-2

86

BUSHIDO BLADE
(Sony)
LK, DS, MC



Dalla nipponica Square Soft un gioco molto tecnico e impegnativo. Combattimenti molto intensi e molto brevi, che di solito si concludono con la messa a segno di un solo colpo risolutivo. Ottima atmosfera di gioco che ricorda molto il vero approccio dei samurai al combattimento, con nessun limite di tempo e niente indicatori di energia. Ogni incontro correttamente portato a termine (se si combatte in modo sleale si verrà penalizzati) consente di aggiungere nuove mosse al repertorio del guerriero impersonato. E' previsto lo scontro a due linkando le Play e giocando in prima persona. Sei forte, Square! N. giocatori: 1-2

87

DEAD OR ALIVE
(Sony)
DS, MC



Conversione quasi perfetta di uno tra i migliori giochi da bar mai prodotti. Molte mosse, grande varietà di combo e una grafica di rilievo rendono questo gioco molto consigliabile. Dodici i personaggi disponibili, ognuno dei quali è dotato di una risposta ai comandi veramente eccezionale. Sebbene dodici lottatori siano pochi, sono stati tutti quanti oggetto di una decisa personalizzazione e risultano diversi e tutti ugualmente interessanti; peraltro, una certa varietà grafica è data dalla possibilità di selezionare abbigliamento

differenti, che inoltre, vincendo, aumentano di numero. Quattro differenti modalità di gioco (Tournament, VS, Time Attack e Survival) garantiscono una notevole longevità. N. giocatori: 1-2

91

EVIL ZONE
(Titus)
MC



La vera sorpresa del 1999: ecco il picchiaduro dell'anno! Un solo tasto per attaccare e un controllo totale nell'ambito delle grandi arene tridimensionali. Le inquadrature esaltano le mosse, tutte molto spettacolari e coreografiche. I personaggi sono bellissimi (anche se non sono molti), e l'azione è veloce ed entusiasmante. I comandi semplici non ingannano: le mosse sono tantissime,

perché c'è un intenso uso delle combinazioni con il pad, e inoltre gli attacchi differiscono in base alla distanza tra i combattenti. N. giocatori: 1-2

93

KENSEI - SACRED FIST
(Konami)
DS, MC



Brava Konami! A parte il fatto che hai scopiazzato bellamente la serie di Tekken, lo hai fatto con grande classe! Mosse semplici, un controllo intuitivo (che offre una gestione del pad innovativa & decisamente valida), tanti personaggi (ispirati allo stile dei classici del genere), bel-

lissima grafica; soprattutto, è degno di menzione il lavoro fatto su quest'ultima: poche texture, molti poligoni stonati con il gouraud, inquadrature spettacolari. Poco originale nella struttura ma proprio bello: un acquisto eccellente. N. giocatori: 1-2

91

RIVAL SCHOOLS 2
(Capcom)
MC



Capcom 'torna a scuola' con questo interessantissimo picchiaduro: la grafica tridimensionale onesta, veloce e spettacolare è rovinata da qualche occasionale perdita di poligoni. I personaggi

karate, al tae kwon do, fino alla più brutale rissa da strada. Fondali molto curati e ottimi tocchi umoristici presenti nelle mosse speciali di ciascun combattente. N. giocatori: 1-2

64

W

WAR GODS
(GT Interactive)
MC



Deludente conversione di un buon gioco da bar. La grafica non è un gran che, come pure scarse sono le animazioni delle varie mosse. Le mosse speciali sono molto numerose e ricordano quelle dei vari Mortal Kombat. Nei

panni di svariate divinità (10) di pantheon appartenenti a diverse culture (egizia, azteca, indù ecc.) dovremo combattere per la supremazia divina, persino contro 2 Mega-Boss. Boh. N. giocatori: 1-2

35

X

X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM
(Capcom)
MC



Nei panni dei nuovi X-Men potrete confrontarvi a suon di legnate sui denti contro i cattivi capitanati da Magneto. Sono presenti molti personaggi popolarissimi, quali per esempio

Ciclope e Wolverine, ognuno dotato di propri specifici poteri e proprie mosse speciali. L'impostazione tecnica è buona. Simpatica la grafica e abbastanza buona la giocabilità. N. giocatori: 1-2

68

X-MEN VS STREET FIGHTER
(Virgin)
MC

Ancora presenti gli X-Men, ma questa volta contrapposti ai personaggi dei vari episodi di Street Fighter.



Della serie: ormai non si sa più cosa inventare. Il gioco è carino, anche se un po' ripetitivo. Solito motore di Street Fighter a gestire le

mosse e le animazioni grafiche di 17 personaggi complessivi. N. giocatori: 1-2

65

Y

YUSHA: HEAVEN'S GATE
(JVC)
MC

Picchiaduro di combattenti che si sfidano a colpi di arti marziali e di aeree psichiche. La grafica è buona, con effetti di luce emanata dai personaggi molto ben curati.



Buono il numero dei guerrieri presenti: ventotto tra buoni, cattivi e Mega-Boss. Il gioco non è particolarmente difficile, e può essere consigliato ai neofiti del genere. N. giocatori: 1-2

63

Z

ZERO DIVIDE
(Ocean)
NC



Picchiaduro futuristico tra robottoni. La grafica è molto fluida. Buone le mosse aeree, anche se talvolta le posizioni assunte sono decisamente buffe e poco consone all'atmosfera 'seria' del gioco.

Non particolarmente coinvolgente ma di buona fattura. N. giocatori: 1-2

61

ZERO DIVIDE 2
(Sony)
MC



Secondo episodio della saga robotico-futuristica. Buona la grafica (con effetti particellari) e le animazioni. Si nota un miglioramento generale nell'atmosfera complessiva di gioco. Ci sono più robot tra cui scegliere (10) e le mosse, le combo e le combinazioni segrete sono in numero apprezzabile. N. giocatori: 1-2

72

sono molti e tutti hanno subito un eccellente lavoro di caratterizzazione, risultando diversi e dotati di molta personalità. La giocabilità è realmente ottima, grazie al sistema di controllo immediato e alla precisione e all'immediatezza della risposta. Vario, lungo, bello... insomma, un ottimo picchiaduro; d'altronde, stiamo parlando di Capcom! N. giocatori: 1-2

86

SOUL BLADE
(Namco)
MC, NG



Uno tra i titoli più famosi e riusciti per PlayStation oggi è presente nella serie Platinum. Grafica in 3D

molto bella e giocabilità di altissimo livello lo rendono una tra le scelte obbligate nel panorama dei picchiaduro.



Si tratta di un picchiaduro con le armi in cui dodici interessanti e ben studiati personaggi (e uno nascosto) si tirano violente zaccagnate; giocando in modalità Edge Master, a ogni vittoria potrete impadronirvi di un'arma con cui poter combattere più agevolmente (la serie completa comprende circa 70 strumenti). N. giocatori: 1-2

91

STREET FIGHTER ALPHA 3
(Capcom)
MC



Il beat'em up bidimensionale è questo, non c'è storia. Caterve e caterve di combattenti, grafica di grandissima classe (definita veloce e fluida), elevata giocabilità. Ancora?



Configurazione del livello di complessità degli scontri, molte modalità di gioco, personaggi carismatici, un sacco di ambientazioni, mosse spettacolari accompagnate da effetti grafici d'eccezione. Una grande prova di classe da Capcom, che sfrutta la capacità 2D della Play davvero fino in fondo. Cosa aspettate per

andarlo a comprare? N. giocatori: 1-2

90

TEKKEN 3
(Namco)
DS, MC



Il più bello. Il migliore. L'inarrivabile. Il più incredibile, giocabile e completo picchiaduro mai apparso su PlayStation. La grafica 3D fa rimanere sbalorditi e supera di gran lunga il (comunque ottimo) predecessore. L'azione di gioco è completamente tridimensionale, dal momento che ora è possibile giocare in tutte le direzioni (al contrario del secondo episodio in cui si utilizzava la tridimensionalità solo per alcune mosse speciali).



Da comprare assolutamente, non c'è verso! N. giocatori: 1-2

94

WU TANG - TASTE THE PAIN

(Activision)
MC, MT, DS

News di qualche anno fa parlavano di un beat'em up, sviluppato da Paradox, le cui caratteristiche erano la violenza e il sangue, nonché la possibilità di giocare in quattro. La 'buonista' Electronic Arts rilevò il progetto che non vide mai la luce, ma gli sviluppatori lavorarono ancora e trasformarono il prodotto, per conto di Activision, nel qui presente Wu Tang. Ispirato dalle musiche e dalla vio-

lenza del celebre gruppo musicale, presenta un'azione veloce, molte mosse, un'ottima giocabilità e soprattutto la possibilità di divertirsi in quattro contemporaneamente: un vero e proprio must!



La violenza potrebbe dar fastidio a qualcuno, ma piacerà per davvero a quelli che interpretano i beat'em up in modo estremo.

N. giocatori: 1-4

90

DI ANDREA NICOSIA

Syphon Filter 2

Sentivate la mancanza di Gabe Logan? Sicuramente lui non sentiva quella di molte facce note che incontrerete durante il gioco! Per essere certi di dare ai cattivi il fatto loro e riportare a casa la pellaccia, non dovrete fare altro che leggere queste pagine con attenzione. E ricordate: mai accettare virus dagli sconosciuti!

Prima di tutto, qualche suggerimento a metà tra la furbata e il buon senso, per partire con il piede giusto.

Non correte attraverso fuochi o corpi in fiamme, a meno che non vogliate provare anche voi l'ebbrezza di una morte ardente. Se prendete

fuoco potete provare a **rotolare per terra** per spegnere le fiamme, ma non sempre funziona. Quando strisciate dietro qualcuno, fate attenzione a non toccarlo fino al momento in cui lo colpirete con il **coltello**, altrimenti si accorgerà della vostra presenza e reagirà, suonando allarmi o sparandovi e facendo saltare la vostra copertura. Quando sparate alla **testa** e non al corpo, non danneggiate i **giubbotti antiproiettile**, aumentando la possibilità che possiate raccogliere questo power-up. Se potete vedere il nemico, il più delle volte il nemico può vedere voi. C'è però un modo per fregare l'intelligenza artificiale. Per guardare dietro un angolo senza dover sporgere la testa con il sistema **L1 + L2** o **R2**, provate questo: camminate fino all'angolo dietro cui volete guardare senza superarlo e girate lo **stick sinistro** in modo che il vostro personaggio inizi a girare in cerchio sul posto. Questo esercizio è apparentemente stupido, ma notate come anche la telecamera giri, permettendovi di vedere dietro l'angolo senza prendervi proiettili in testa! Per colpire un avversario in testa stando nascosti dietro un angolo, provate questo sistema: innanzitutto utilizzate il trucco precedente per vedere se c'è un bersaglio dietro l'angolo. Una volta che lo avete individuato, premete **L1** e il tasto corrispondente alla direzione in cui vi volete sporgere, e vedete dove cade il mirino. Se non punta alla testa, rilasciate il tasto **R2** o **L2** mantenendo premuto **L1**, aggiustate la vostra mira puntando verso il punto in cui dovrebbe essere la testa (sempre tenendo premuto **L1**) e sporgetevi nuovamente. Se il mirino è ancora fuori bersaglio, ripetete la procedura e riprovate, altrimenti, BANG! Non sapranno mai cosa li ha colpiti. Se appare la scritta "**Colpo alla Testa**" sopra il vostro capoccione, rotolate, correte, accucciati o morite. Quando arrivate in zone nuove, premete **L2** o **R2** per correre lateralmente all'aperto e poi premete subito il pulsante opposto per ritornare al coperto. Questo metterà in moto eventuali nemici presenti nella zona, che usciranno allo scoperto. Potrete farli fuori con il sistema descritto sopra. Correte sempre attraverso i nemici caduti per raccogliere gli oggetti che lasciano cadere. Fate caso

al fatto che i power-up lasciati dai nemici non compaiono sulla **mappa**, che segnala solo armi e armature conservate nelle casse di rifornimento. Quando vi trovate ad affrontare avversari con differenti tipi di armi, abbatteteli in questo ordine, dal più pericoloso al meno pericoloso: **cecchini**, **lancia granate**, avversari armati di **mitragliatore**, avversari armati di **pistole**.

LE MISSIONI

Missione 1

1. Guidate il **paracadute** fino a Kawalski e ai due GI. Kawalski vi dice che Chance è a sud della loro posizione.
2. Arrampicatevi lungo la **cresta**, prendete l'M16 dalla cassa e parlate con il GI addetto alle comunicazioni che si trova più avanti lungo la cresta.
3. Seguite i due GI attraverso il **passaggio sotterraneo** fino all'apertura. Qui i GI vi dicono che Chance si trova alla fine della **caverna** alla vostra destra.
4. Entrate nella caverna e parlate con altri due GI. Seguite la caverna fino in fondo e uscite verso la **cascata**. Calatevi attraverso la fenditura nella caverna nascosta e prendete l'H11.
5. Chance vi consegna il **transponder** e il vostro primo nemico paracadutista. Lo vedrete arrivare vicino alla caverna da cui siete appena usciti. Selezionate un'arma e uccidetelo finché è ancora in aria. Se non l'avete ancora fatto, raccogliete l'H11. Camminate lentamente all'indietro oltre il bordo nel centro del sentiero e calatevi nel **crepaccio** della cascata per raggiungere la caverna segreta.
6. Tornate dai due GI nel tunnel precedente e, appena inizia il crollo, cominciate a correre. Fate attenzione a non

farvi schiacciare.

7. Tornate da Kawalski per avere il **C4** necessario per riaprire la strada. Nello slargo tra le due caverne troverete degli agenti della Agenzia che hanno iniziato l'attacco.

8. Concentratevi sul vostro obiettivo con l'esplosivo e correte nella **seconda caverna**. Per ora ci sono troppi nemici per pensare a uno scontro diretto. Appena nella caverna, Kawalski vi comunicherà che sono sotto attacco. Affronterete ora tre agenti che si trovano vicino a lui.

9. **Checkpoint**: andate da Kawalski e prendete il C4. Tornate alla caverna crollata, ma prima che ci arriviate verrete intercettati da agenti che si stanno paracadutando sulla zona.

10. Cercate di abbatterne quanti più potete finché sono ancora in aria. Altrimenti, correte nel tunnel per risparmiarvi danni all'armatura.

11. Seguite l'obiettivo "**Raggiungere Terreno Rialzato**" sulla mappa, rimandando a dopo l'obiettivo inerente al crollo. Raggiungete l'area pattugliata da tre agenti della Agenzia, situata verso il fondo dell'ampia zona tra le due gallerie. Se vi nascondete dietro la grossa **roccia** proprio prima dell'apertura verso l'area del transponder, potrete eliminare i soldati uno alla volta. Incidentalmente, c'è un **Air Taser** nascosto su una piattaforma sopra il bordo dietro questa roccia. Il Taser funziona a meraviglia sui soldati, eliminandoli e nel contempo stordendoli in modo che non rispondano alla vostra aggressione.

12. **Checkpoint**: uccidete il soldato con il lancia granate che corre attorno alla grossa formazione rocciosa. Cercate di eliminarlo con l'Air Taser.

Arrampicatevi sulle rocce e attivate il **segnale** del transponder. Allontanatevi e portatevi nuovamente nell'ampia zona aperta tra le caverne. Qui,

usando l'Air Taser potrete eliminare tutti i soldati della Agenzia, e sono parecchi! [SFLVL1_014]

13. **Checkpoint**: tornate nella zona del crollo, eliminando i soldati che incontrate o nascondendovi. Camminate fino al **blocco di neve** e premete il tasto azione (solitamente il **Triangolo**) quando appare la scritta "Piazzate qui l'esplosivo". Allontanatevi prima dei fuochi d'artificio!

14. Appena usciti dalla caverna, Gabe intercetterà un messaggio della Agenzia con il suo comunicatore. Il messaggio dice che hanno due ore di tempo per evacuare la zona prima che facciano saltare l'intera montagna. Cercate di uccidere quanti più soldati paracadutati potete, prima che tocchino terra nella zona del crepaccio.

15. **Checkpoint**: entrate nella prossima caverna, superate il checkpoint e seguite il nuovo tunnel, fino ad arrivare nell'area controllata dai cecchini della Agenzia.

16. Ci sono due cecchini della Agenzia sui dirupi a est e ovest. Appena entrate nella zona apparirà l'inquietante testo "**Colpo alla Testa**" sopra il vostro capoccione. Correte a zig zag e fate un po' di capriole per uscire dalla linea di mira dei cecchini. Correte verso i GI nascosti vicino agli **alberi**. Durante la conversazione, Gabe chiederà loro di coprirlo mentre lui cerca di aggirare i cecchini per prenderli di spalle, arrivando da sud. Correte dritti verso le **rocce** davanti a voi, tenendovi incollati alla



parete, in modo da non far avere una linea di tiro pulita al cecchino appostato là sopra. Arrampicatevi dall'altro lato. Potete provare a tirare una granata prima di arrivare in cima, oppure abbassarsi e sparare appena finite di arrampicarvi. Il cecchino scapperà. Inseguite mentre attraversa il **ponte naturale in pietra** e si nasconde dietro il successivo ammasso di rocce. Strisciate silenziosamente intorno finché non sarete diretti verso l'altro cecchino.

17. **Checkpoint:** sporgetevi dal bordo della roccia e aggiustate la mira in modo da colpire in testa il cecchino. Fate caso che su quest'isola il fidato Air Taser non funziona, dato che i loro giubbotti antiproiettile li proteggono da questo tipo di arma.

18. Dietro il secondo cecchino c'è una piccola zona che completa la mappa dell'area. Camminate lungo il sentiero e tornate indietro appena sentirete il grido d'aiuto dei GI. Appena tornati, mettetevi al coperto e sparate a tutti gli agenti dell'Agenzia che vedete.

19. Non vi conviene muovervi da questa posizione, magari per scendere giù, dato che rischiate di cadere in un'imboscata. Dovrete essere veloci: questi tipi vogliono uccidere i GI e si occuperanno di voi solo dopo che gli avrete sparato e vi avranno visto. Una volta eliminati gli agenti, avrete completato la prima missione.

MISSIONE 2

In questa missione avrete due parametri da rispettare: dovrete procurarvi l'**adrenalina** entro due minuti e non dovrete uccidere alcun membro del personale della base.

1. **Lian** è disarmata e ha bisogno di adrenalina entro due minuti, o sverrà. Partite in una piccola stanza con una guardia fuori nel corridoio.

2. Quando la guardia vi dà le spalle, correte lungo il corridoio, girate subito a **destra** e andate fino alla fine del nuovo corridoio in cui vi trovate. Fermatevi alla fine e nascondetevi lungo la parete di destra. Ascoltate la conversazione tra la dottoressa Elsa Meissinger e l'operativo dell'Agenzia. Abbassatevi, e quando vi passano accanto ed entrano nell'altra sala entrate nella stanza davanti a cui si trovavano.

3. **Checkpoint:** su un tavolo in questa stanza c'è l'**adrenalina** di cui avete bisogno, prendetela e si fermerà il conto alla rovescia. Uscite e prendete il corridoio. Girate due volte a **sinistra**, strisciate dietro alla guardia che si sta muovendo nell'altro corridoio ed entrate nella prima stanza a **sinistra**.

4. **Checkpoint:** dopo il FMV azionate l'**interuttore** sulla parete accanto alla finestra. Questo farà aprire lo **specchio** e vi permetterà di entrare nella stanza da cui è appena uscito il nemico.

5. Qui non c'è niente di interessante, uscite dirigendovi a **destra** e poi a **sinistra** nel prossimo corridoio. Strisciate dietro alla guardia, ricordatevi di premere **X** per non far rumore quando vi avvicinate a lui.

6. Nascondetevi nella prima alcova nella parete di **destra** e ascoltate la conversazione delle guardie. Dopo che la guardia che stavate seguendo esce proseguendo lungo il corridoio, strisciate lungo la parete di **destra** e passate sotto la finestra della guardia.

7. **Checkpoint:** entrate nella stanza al termine del corridoio e prendete la vostra attrezzatura



dall'**armadietto** sul fondo.

8. Strisciate dietro alla guardia nel gabbietto dietro la finestra e usate il taser per stordirla. Azionate l'**interuttore** e correte fuori. Entrate nelle due porte che ha attraversato la guardia di prima.

9. Dovrete essere veloci o non riuscirete ad attraversare la seconda porta. Nel corridoio, dirigetevi verso l'alcova a **sinistra** e aspettate che passi la guardia. Non dovrete aver bisogno di stordirlo con il taser, ma potete provare per fare pratica.

10. Girato l'angolo troverete un'altra guardia a cui avvicinarvi di nascosto e stordire. Avvicinatevi alla **porta** al termine della sala e un gentile MP vi aiuterà a scappare e a terminare la missione.

MISSIONE 3

In questa missione dovrete proteggere **Chance**. Chance ha esplorato l'autostrada più avanti e ha scoperto un convoglio di commando della Agenzia, bloccati dalla valanga causata dall'attacco di Archer. Dovrete superare il convoglio per raggiungere il luogo in cui è precipitato il C-130 e recuperare i dischi. Purtroppo, avete perso il vostro arsenale nella valanga. Chance creerà un diversivo per attirare il fuoco nemico, mentre voi entrerete nel **tunnel**. Controllate i camion per trovare attrezzatura con cui equipaggiarvi. Dopodiché, proteggete Chance e apritevi la strada combattendo fino a dove è precipitato l'aereo.

1. Gabe inizia la missione con un **coltello** e un gruppo di guardie della Agenzia che corrono verso Chance. Correte immediatamente nel tunnel, fermatevi davanti alla **jeep** e accucciati in mezzo ai fari.

2. **Checkpoint:** appena le guardie passano, strisciate sul lato **sinistro** del camion coperto più avanti nel tunnel. Prendete il coltello, portatevi dietro la guardia dietro il camion e uccidetela in silenzio. Prendete l'attrezzatura dal retro del camion e tornate da Chance.

3. **Checkpoint:** uccidete le due guardie a terra e quella dietro il cartello del tunnel, sopra l'entrata della galleria. Seguite Chance nel **tunnel**.

4. Andando verso il tanker incontrerete un po' di guardie, che eliminerete facilmente insieme a Chance. Appena attivato l'**idriante**, eliminate le prime guardie, poi girate a **destra** ed eliminate quello dietro di voi. Non voltatevi verso sinistra, o ucciderete Chance.

Continuate a girare a **destra** per eliminare il resto delle guardie. Prendete le loro armi e armature e dirigetevi verso la fine del tunnel e il checkpoint.

5. Potete affrontare questa sezione in silenzio o a pistole spianate. Se venite presi di sorpresa, concentratevi prima sui cecchini sul lato della montagna. Se vi appare l'indicazione di "Colpo alla Testa", rotolate a terra e correte. Prima di cominciare, sparate alla testa del tizio che potete vedere.

6. Se volete essere silenziosi, strisciate dietro la prima guardia e uccidetelo con il **coltello**. Chance avanzerà senza che i cecchini entrino in azione.

7. Usate il **binocolo** per studiare lo schema di movimento della prossima guardia. Attraversate la strada vicino alla prima jeep, entrate nella spalla della strada attraverso il **guardrail** rotto. Appena arriva il momento giusto, rientrate sulla strada attraverso la successiva interruzione del guardrail e strisciate dietro alla guardia successiva appena questa raggiunge il cartello stradale.

Gabe chiamerà Chance al camion.

8. Rattraversate la strada, passate attraverso la interruzione nel guardrail e portatevi silenziosamente dietro la guardia che dà le spalle al nuovo buco nel guardrail.

9. Le due guardie successive sono vicino allo slargo verso il tunnel e ce ne potrebbero essere anche nella zona tra il camion e i cecchini. Se uccidete silenziosamente la prima, l'altra darà l'allarme e vi troverete sotto il tiro dei cecchini. Passate senza troppi complimenti all'**M-16**, fatelo secco e buttatevi dietro il camion per sfuggire ai cecchini.

10. **Checkpoint:** correte nel tunnel e vi ricongiungerete con Chance.

11. Uccidete la guardia che incontrate e continuate ad addentrarvi nel tunnel.

12. Appena raggiungete i camion avrete una conversazione con Chance. Mentre voi strisciate silenziosamente dietro il camion e prendete le granate

dal retro, lui verrà preso prigioniero.

13. Se vi muovete con cautela tra la parete del tunnel e il camion, le guardie non riusciranno a vedervi. Potrete afferrare con calma le granate.

14. Attraversate la porta davanti alla quale si trovava l'ultima guardia che avete ucciso, rimanete fuori dalla stanza e tiratevi dentro una granata, usando il tasto **L1** ed il pad direzionale per dirigerla all'interno della stanza. Così facendo, farete saltare le luci e potrete sperimentare il **visore notturno**.

15. Ritornate da Chance ed eliminate i soldati. Fatto questo, uscite dal tunnel e finite la missione.

MISSIONE 4

Gli ordini di Archer sono di distruggere un **ponte** lungo la I-70 per impedire a voi e qualsiasi altro CBDC sopravvissuto di scappare dalla montagna. Poi, hanno intenzione di minare la montagna con gas Sarin. Dovete impedire la distruzione del ponte.

Dovrete uccidere in silenzio il **Comandante dell'Agenzia**, prima che dia l'ordine di far saltare tutto. Poi dovrete disinnescare le cariche, piazzate nelle impalcature sotto il ponte. Fatto questo, continuate a procedere verso il punto in cui è precipitato il C-130.

1. Avete solo **due minuti** per far secco il comandante, che si trova direttamente davanti a voi. Il problema è che non potete uccidere qualcuno davanti a testimoni, senza far saltare la vostra copertura. Per cui, dovrete aggirarli.

2. Correte intorno a uno dei lati del ponte e sporgetevi dal bordo. Dirigetevi verso il **camion** parcheggiato dietro la jeep del comandante. Potrete riportarvi sulla sporgenza e correre non appena sarete fuori dalla visuale del comandante, ma fate attenzione mentre vi avvicinate al camion, dato che ci sono due guardie di pattuglia. Saltate giù e continuate ad avvicinarvi finché non siete vicini al retro del camion e davanti al veicolo che si trova lì accanto. **Checkpoint:** aspettate finché le guardie non sono vicine al davanti del camion e poi scattate a prendere l'equipaggiamento che si trova sul retro del camion stesso. Prendete le armi e tornate nell'area vicino al comandante correndo sulla sporgenza e tenendovi sempre fuori dalla sua visuale.

3. Tirate una **granata a gas** al comandante e al suo compagno, questo li ucciderà e fermerà il cronometro.

4. Sotto il ponte troverete numerosi **appigli**, usateli per spostarvi sotto il ponte stesso, uccidendo soldati in silenzio e disarmando le bombe. Iniziate sporgendovi dal lato **sinistro**, tra la jeep e il camion. Da qui saltate verso il basso, nell'area in cui le impalcature sono a meno di un paio di metri sotto di voi. Da qui, potete usare il **fulce da cecchino** sporgendovi pesantemente a **destra** e puntando in basso e verso sud. Ecco il bersaglio, colpitelo in testa, in modo che non possa avvertire nessuno. Scendete di un altro livello e muovetevi lungo

l'**impalcatura** centrale per raggiungere il punto in cui si trovava il soldato. Qui troverete la prima bomba.

5. **Checkpoint** e nuovo obiettivo: sul primo **pilone** sotto il camion dell'equipaggiamento troverete un'altra bomba e sentirete due soldati parlare di prigionieri, che ora dovrete liberare. Prima di tutto, disinnescate la **bomba**. Da qui potete anche colpire il soldato che si trova sotto di voi: puntate vero il basso e verso nord. Ricordatevi del punto in cui si trova: c'è un'altra bomba lì, ma dovrete occuparne dopo.

6. Ritornate su dopo che le guardie sono passate e andate verso nord, tenendovi bassi per non farvi vedere. Usate il **fulce da cecchino** contro il soldato che si trova davanti al camion vicino all'entrata del tunnel.

7. Muovetevi cautamente verso sud lungo la sporgenza e sparate al soldato che si trova sul retro del camion.

8. Dirigetevi verso l'altro lato del ponte, correndo tra il davanti del camion vicino al quale si trovava il soldato che avete appena ucciso e la jeep, che si trova dietro il camion dell'equipaggiamento. Aggrappatevi alla sporgenza sull'altro lato e dirigetevi a sud finché non potete andare giù di un livello. Dovete cadere vicino alla **trave verticale** situata vicino allo sportello del camion, in modo che la guardia che si trova più in basso non vi veda. Non appena vi aggrappate al ponteggio più in basso, tiratevi su e nascondetevi dietro la trave. Puntate velocemente il fulce a sud e in basso, per sparare alla



Breve compendio dei mezzi di distruzione con cui avrete a che fare durante le vostre peripezie. Ricordate che quello che fa male a loro, può fare male anche a voi, se impugnato dalle mani sbagliate.

9mm - La pistola 9mm è l'arma standard in dotazione alla NATO e alle cinque forze dell'esercito USA, da quando ha superato nel 1979 il test MRBF (colpi medi prima della rottura), esplodendo 35.000 colpi, sei volte la durata di vita dell'arma. È una buona pistola, con un discreto potere di penetrazione delle armature. Ne esiste una versione dotata di silenziatore, anch'essa con discrete capacità di penetrazione, che vi permette di eliminare gli avversari a distanza, rimanendo nascosti.

FUCILE DA CECCHINO SILENZIATO - Questo fucile di grosso calibro dotato di silenziatore è equipaggiato con telescopio digitale e funzioni di riconoscimento del bersaglio, che lo rendono un'arma accurata capace di classificare i bersagli umani e il punto di impatto prima di fare fuoco. Il vantaggio di questo fucile sulle altre armi dotate di silenziatore è lo zoom. Il risultato di un colpo alla testa è sempre quello, quindi la chiave è l'accuratezza: quest'arma ve la garantisce.

BALESTRA - La balestra ha una trazione di 15 chili, una leva per la ricarica rapida e un mirino laser per aumentarne la precisione. I dardi sono imbevuti di tridoretano, una sostanza che causa perdita di conoscenza immediata non appena entra nella circolazione sanguigna del bersaglio. Attenzione: un colpo alla testa è comunque letale. Anche la balestra rientra nella categoria delle armi silenziate, da utilizzare solo per stordire le vittime.

TASER TASCABILE - Utilizzabile solo a corto raggio, il taser infligge una scarica elettrica di 100.000 volt che manda in corto il sistema nervoso della vittima, distruggendo la normale circolazione degli impulsi elettrici attraverso i nervi. Il bersaglio perde istantaneamente controllo del corpo e dopo poco sviene. Il taser tascabile è l'unica arma che vi permette di stordire i bersagli, oltre alla balestra, che però userete solo in una missione. Uno strumento efficace, ma dovrete far pratica con la distanza dal bersaglio.

ESPLOSIVO C4 - Questi mattoncini incendiari sono fatti di una sostanza simile alla plastilina, ma più divertente da usare. L'esplosivo viene collegato a un detonatore per essere fatto esplodere da distanza di sicurezza o da una posizione riparata. Lo userete solo in una missione, la prima, per superare il crollo. Fa bene il suo lavoro.

HK-5 SILENZIATO - Il design modulare di questo Heckler & Kock ne fa un'arma molto popolare tra forze speciali militari e terroristi. Con oltre 23 varianti riconosciute, sta diventando una delle mitragliette leggere più usate al mondo.

Le prestazioni sono ottime, i proiettili penetrano facilmente i giubbotti antiproiettile e l'alto tasso di fuoco assicura che il lavoro venga fatto in fretta. L'unico difetto è la facilità con cui si può perdere il controllo della raffica, svuotando inutilmente il caricatore in pochi secondi.

G-18 - Con un tasso di fuoco di oltre 60 colpi al secondo, il G-18 è forse la mitraglietta più micidiale al mondo. La sua grande debolezza è proprio nell'alto tasso di fuoco, con una tendenza a esaurire le munizioni più velocemente di quanto lo sparatore medio si aspetti, lasciandolo indifeso durante le fasi di ricarica. Il tasso di fuoco compensa il minor danno rispetto all'HK-5, ma ricordate che quest'arma non è silenziosa. Ha ottime prestazioni, ma state sempre attenti ai colpi che avete ancora nel caricatore.

K3G4 - Il K3G4 è un fucile d'assalto popolare, normalmente caricato con proiettili rivestiti di teflon, che lo rendono un'arma micidiale, in grado di penetrare facilmente la maggior parte dei giubbotti antiproiettile standard. Questa è l'arma che desidererete avere tra le mani quando vi troverete circondati da nemici che indossano giubbotti antiproiettile. Chiamate McDonald's e ditegli che avete un nuovo carico pronto per loro!

M-79 - Questo lancia granate a canna singola è stato sviluppato durante la guerra del Vietnam, e ancora si difende bene. Noto come "Blooper", spara granate esplosive da 40mm, con abbastanza esplosivo da produrre oltre 300 frammenti dal raggio d'esplosione di circa 5 metri. L'M-79 è un'ottima arma da usare quando non dovete preoccuparvi di non fare rumore e volete eliminare più nemici con un colpo solo. La distanza di tiro e il danno sono buoni. La ricarica è lenta, ma in genere non dovreste aver bisogno di sparare un secondo colpo.

AIR-TASER - Utilizzando cartucce di Co2, quest'arma spara una sonda che penetra per un paio di centimetri nel corpo del bersaglio. Poi, una scarica di 500.000 volts passa lungo un cavo che collega la sonda all'arma. Questa carica può essere tentata attiva all'infinito. Con quest'arma potrete barare senza barare! La distanza di fuoco è migliore di quella delle altre armi e il colpo è mortale. Quando sentite che i bersagli iniziano a urlare, vuol dire che stanno per morire, quindi regolatevi. Lo svantaggio di quest'arma è che potete usarla solo all'aperto e non funziona su bersagli che indossano giubbotti antiproiettile.

COLTELLO - Che dire... è un coltello. Certo, non è come quelli che la mamma tiene in cucina, la forma della lama è studiata in modo da aumentare la capacità di taglio.

M-16 - Questo fucile d'assalto è leggero, accurato e ha poco rinculo. Contende all'AK-47 il titolo di fucile d'assalto più diffuso al mondo, è stato sviluppato dall'esercito americano nel 1965 ed è entrato in dotazione a parecchi eserciti. È l'arma che si trova più frequentemente nel gioco. Non è una

delle migliori, ma le munizioni si trovano quasi ovunque.

PISTOLA CALIBRO 45 - La 45 è robusta, affidabile ed è in produzione da quasi un secolo. Ha una potenza tremenda e, nonostante il suo forte rinculo, nelle mani di un professionista è un'arma mortale. Arma micidiale, sembra in grado di uccidere qualsiasi cosa con massimo tre colpi.

BIZ 2 - Questa mitraglietta leggera è studiata per mantenere un alto volume di fuoco a corto raggio. Lo strano design del suo capiente caricatore fa sì che la pistola sia compatta, pur avendo un numero quasi infinito di colpi. La Biz 2 è una scelta eccellente per sparare mentre vi muovete velocemente. Ha ottimi risultati su nemici con protezioni pesanti.

PK-102 - Una delle varianti del Kalashnikov (uno dei modelli più diffusi e modificati al mondo), il PK-102 è un fucile d'assalto compatto, leggero, facile da nascondere. Una scelta molto amata dai terroristi. Non sono un terrorista, ma anch'io amo quest'arma. Le munizioni non sono facili da trovare; quando le avete, usatele con attenzione.

GRANATA - Al momento dell'esplosione, quest'arma incendiaria sparge ammonio perclorato in un'area di tre metri di raggio dal punto d'impatto. L'ammonio viene incendiato dall'esplosione e brucia rapidamente, carbonizzando chiunque venga colpito ma infliggendo danni collaterali contenuti alla zona colpita. Usatela con moderazione, riservandola per le occasioni speciali in cui dovrete combattere gruppi di nemici. Fa fuori tutto ciò che si trova nel raggio d'esplosione.

GRANATA A GAS - Questa granata viene usata come arma da infiltrazione contro bersagli multipli. Rilascia nell'aria tracce di agente nervino Soman, che si dissipa rapidamente ma rende i bersagli incoscienti. Se l'antidoto non viene somministrato entro 15 minuti, sopraggiunge la morte. Ai fini del gioco, questa granata uccide: nessuno correrà a somministrare l'antidoto alle vittime. Usatela quando volete eliminare bersagli rimanendo nascosti.

H11 - L'H11 spara una speciale munizione senza bossolo progettata specificamente per lei. Il design compatto dei colpi permette di inserirne parecchi nel caricatore e l'assenza di bossolo vuol dire che non è necessaria la finestrella d'espulsione. L'arma è equipaggiata con un telescopio ottico x1. Questa è la prima arma che troverete (nella missione uno) dotata di telescopio. Buona per cominciare a piazzare un po' di colpi in testa.

GAS LACRIMOGENO - Questa è un'arma anti sommosa costituita da granate non letali di 37x112mm, contenti gas lacrimogeno, prese da un caricatore di 5 colpi. È l'arma da utilizzare quando volete rendere qualcuno innocuo, assicurandovi anche che rimanga vivo.

testa del soldato prima che vi veda e dia l'allarme. Scendete fino al livello più basso e usate il ponteggio centrale per muovervi a sud.

Tenete la **destra**, salite per due livelli e troverete un'altra bomba da disinnescare.

9. Tornate al **pilone inferiore**, andate a nord e utilizzate il successivo pilone in alto al centro per tornare indietro e raggiungere l'ultima bomba, quella vicino al soldato che avete ucciso dopo aver ascoltato le due guardie che discutevano dei prigionieri.

10. **Checkpoint**: tornate in cima al ponte ed entrate nel tunnel a sud.

11. **Checkpoint**: salvare i GI è piuttosto semplice, ma dovrete essere veloci a uccidere il secondo soldato.

Vediamo come fare. Ci sono due guardie, e appena uccidete la prima, l'altra mirerà sui prigionieri per ucciderli. Usate la **9mm** e il pulsante **L1** per mirare alla testa delle guardie. Rimangono allo stesso livello, per cui prendete la mira e uccidete il primo, poi spostate velocemente il D-Pad sull'altra e sparate. Così facendo salverete Ramirez e Thompson.

12. Utilizzate le granate con il pulsante **L1** per mirare o sparate ai camion finché non esplodono, magari

portandosi dietro tutti i nemici nel raggio dell'esplosione; ma non Ramirez e Thompson. Se rimane qualche soldato in piedi, eliminatelo velocemente mirando alla testa, prima che possa fare del male ai due GI. Una volta distrutti tutti i camion e uccisi tutti i nemici, potrete correre verso la fine del tunnel e chiudere il livello.

MISSIONE 5

Impersonate di nuovo **Lian**. Siete riusciti a scappare dall'area di detenzione della base aerea e vi siete iniettati l'**adrenalina** che, per ora, contrasta gli effetti del Syphon Filter. Ora dovrete penetrare nella **torre di controllo** e rubare un **elicottero**. Se possibile, osservate Morgan e i suoi agenti e scoprite quanti più piani della Agenzia potete. Il personale della base vi crede un terrorista in quarantena; se vi vedono, vi sparano. Evitate di essere scoperti e utilizzate sistemi non letali per eliminare gli ostacoli.

1. Non appena una delle due guardie se ne va, avvicinatevi in silenzio a quella che è rimasta e mettetela fuori combattimento con il **taser**.
2. Nuovo obiettivo: seguite l'altra guardia fino al **parcheggio**. Qui, ascolterete la conversazione con Thomas Holman e parlerete con Teresa via radio. Il vostro nuovo obiettivo sarà ottenere informazioni da Holman.
3. **Checkpoint**: avvicinatevi cauti al soldato vicino al camion e quando vi dà la schiena, storditelo con il taser. Dal retro del camion prendete il fucile da cecchino silenziato.
4. Quando anche la nuova guardia vi dà le spalle storditela. Altrimenti, potete provare a correre nel vicolo senza farvi notare.
5. Arrampicatevi sulla cima del piccolo edificio e rotolate giù dal tetto. Aspettate che una delle guardie della base venga a vedere cosa ha prodotto il rumore. Usate il camion come copertura.
6. Appena la guardia gira da un lato del camion, voi girate dall'altro e entrate nell'edificio. Scalate le casse dietro il secondo soldato e entrate nell'atrio di **sinistra**. Fermatevi all'angolo della sala successiva e ascoltate Morgan e Falken parlare tra di loro. Tornate alla piccola alcova che avete superato e stordite la guardia appena passa.
7. All'ingresso del magazzino troverete un **checkpoint** e due nuovi obiettivi: eliminare il pilota della Agenzia e sabotare i piani dell'Agenzia.
8. Dal checkpoint del magazzino andate a **destra** e attivate l'interruttore sulla parete per aprire le porte dell'**hangar**.
9. Entrate nell'hangar e posizionatevi accanto alla scatola degli attrezzi **rossa** sul lato est della sezione frontale dell'aereo. Sentirete il pilota ricevere delle istruzioni. Usate il fucile da cecchino da questa posizione per colpirlo in testa mentre si trova vicino alla cabina di pilotaggio.
10. **Checkpoint**: camminate sotto l'aereo finché non trovate il pannello d'accesso F-22 e attivatelo; questo saboterà l'aereo.
11. Rimanete attaccati alla parete verso la quale Lian aveva camminato automaticamente quando ha sentito un soldato avvicinarsi. Non può scoprire il corpo del pilota, oppure la vostra copertura salterà. Appena gira l'angolo, andategli dietro e mettetelo fuori combattimento con il taser.
12. Tornate nel magazzino, girate a **destra** e state bassi. Due guardie passeranno presso l'altro lato delle casse.
13. Sparate sul **faro** per evitare di venire scoperti e continuate dritti fino al prossimo checkpoint.
14. **Checkpoint**: non appena il camion supera l'incrocio, saltateci sopra e aggrappatevi. Stategli sopra finché non vedete un'apertura tra due palazzi. Scendete e lasciate il camion, poi correte verso sud. Se vi allontanate troppo dalla direzione consigliata potrete essere individuati dal soldato che si trova sul vostro lato del camion.
15. Correte dietro al camion nel grosso hangar e vedrete Morgan e Holman uscire. Rimanete fermi, una guardia si affaccerà e poi se ne andrà. Quando si allontana, raggiungerete l'uscita.
16. **Checkpoint**: tornate nell'hangar e vedrete Holman e la sua scorta. Holman continuerà all'interno, mentre la

scorta si sposterà verso il camion. Potete strisciare dietro i due soldati per tutta la durata della loro camminata nell'hangar, non si volteranno mai. Tenetevi vicini alla parete nord quando si dividono e muovetevi cautamente nella sala dietro Holman. I due si allontaneranno senza mai guardare verso di voi.

17. **Checkpoint**: rimanete dietro ad Halman mentre cammina, partirà un FMV da cui otterrete preziose informazioni.
18. Muovetevi in silenzio alle spalle del tipo di scorta e storditelo con il taser.
19. Entrate nell'**hangar** successivo, verso est, con cautela. Guardate dietro l'angolo, e quando la strada è libera saltate sul primo livello di casse lungo la parete ovest e abbassatevi. Appena la guardia passa, strisciate dietro di lei sempre stando sulle casse e storditela appena arriva davanti alla porta da cui siete entrati voi.
20. Prendete il lungo corridoio verso sud e percorretelo fino alla fine. Qui vedrete una guardia ferma davanti a un edificio a est. Dovrete andare lì, ma prima ci sono altre cose da fare. Camminate verso l'uscita, ma rimanete all'interno, lontani dalla visuale. Abbassatevi e mirate con il fucile da cecchino alla **lampada** sopra la testa del soldato. Fare fuoco.
21. Ripercorrete il lungo corridoio ed entrate nel cortile pieno di casse; muovendovi in silenzio dietro la guardia di pattuglia. Appena potete, storditela con il taser.
22. Stando fuori dalla visuale della guardia, camminate fino al lato del guidatore del camion coperto. Accendetelo e correte a **sinistra** per nascondervi dietro la piccola parete. Il camion si muoverà verso l'hangar da cui avete sparato alla lampada. Le guardie gli correranno dietro per investigare, questo è il vostro momento: correte nell'edificio che stavano sorvegliando.
23. **Checkpoint**: entrate nell'ascensore di **destra** e attivate l'interruttore. Una volta dentro alla torre di controllo, uscite dall'ascensore e andate a **destra**. Continuate a girare finché non vedete un soldato (Huffman) dietro una mappa trasparente. Storditelo con il taser e poi muovetevi in silenzio dietro al soldato che sta parlando alla radio e mettete a nanna anche lui.
24. **Checkpoint**: prendete la frequenza del transponder dall'unità sulla parete dietro la mappa trasparente.
25. Portatevi dietro la guardia e storditela, poi fate lo stesso con Falken e quindi correte all'elicottero. Missione compiuta!

MISSIONE 6

Siete sfuggiti a un altro attacco missilistico di Archer, saltando su un treno merci della United Pacific diretto a ovest. Vi porterà a circa 5 miglia dal C-130 caduto. Dovrete raggiungere la **motrice** e fermare il treno quando sarete vicini al punto che vi interessa. Archer sta usando un Blackhawk UH-60 per portare in zona dei RET (squadre recupero ed eliminazione) della Agenzia. Piuttosto che permettervi di lasciare la montagna vivi, distruggerà il treno. Eliminate gli operativi che cercheranno di fermarvi.

1. Iniziate a saltare da una carrozza all'altra. Se vi dovesse servire, su questa prima carrozza c'è un giubbotto antiproiettile.
2. Dalla carrozza che precede quella scoperta, potete stare abbastanza indietro per colpire i soldati dell'Agenzia in testa, senza che loro possano colpire voi.
3. C'è un soldato armato di lanciagranate sulla prossima carrozza, se perdetevi troppo tempo a sparargli, vi centerà in pieno.
4. Tra le due carrozze successive c'è un soldato, ma non si accorgerà di voi quando gli salterete sopra. Sparate con il **fucile a pompa** contro i due soldati che saltano sulla vostra carrozza, prendeteli mentre sono in aria e guardate che volo! Giratevi e freddate i tizi sulla cui testa eravate saltati.
5. Utilizzate nuovamente il fucile a pompa sui soldati in avvicinamento sulla carrozza successiva.
6. Nascondetevi dietro la **canna** della carrozza con i contenitori di carburante e fate secchi i soldati della carrozza successiva, sporgendovi e colpendoli in testa. Se vi dovessero servire, prendete le munizioni e giubbotti antiproiettile che hanno lasciato cadere.
7. Sulla **carrozza rossa** raggiungerete un checkpoint.
8. Sulla carrozza successiva, ripetete la procedura di prima: nascondetevi e sporgetevi quel tanto che basta

per colpire in testa i soldati che si stanno dirigendo verso di voi.

9. Eliminate tutti gli avversari che vi si fanno incontro con precisi colpi alla testa.
10. Continuate ad avanzare e nascondetevi dietro la parete della prima **carrozza piatta** per evitare le granate che vi vengono lanciate dalla seconda carrozza piatta. Queste granate possono fare il vostro lavoro ed eliminare un po' di soldati. Potete anche sporgervi per piazzare qualche colpo in testa.
11. Appena entrate nel **tunnel**, passate al **visore notturno**, abbassatevi e mirate alle teste dei soldati in avvicinamento.
12. Raggiungete le **carrozze rosse**. Qui dovrete correre per evitare i soldati che vi arrivano alle spalle.
13. Uno dei soldati lancerà una granata che causerà un'esplosione che dividerà il treno in due e terminerà la missione.

MISSIONE 7

Per essere sicuro che non lasciate vivo il treno, Archer ha fatto saltare un ponte a dieci miglia dalla vostra posizione. Ora avete una ragione di più per correre fino alla motrice e fermare il treno, prima che precipiti nel vuoto.

1. Avete **8 minuti** per raggiungere la carrozza di testa. Questo è un livello di pura azione: correte e sparate.
2. Saltate sulla carrozza davanti a voi, facendo fuoco sui soldati che cercano di fermarvi.
3. Sulla **carrozza merci** c'è un giubbotto antiproiettile in una cesta; prendetelo dopo aver ucciso il soldato. Sporgetevi fuori dal treno nel punto in cui si trova la cesta e sparate in testa al soldato che riuscite a inquadrare. Avvicinatevi alle **casse marroni** ed eliminate i soldati che si nascondono dietro esse.
4. Stando nascosti dietro il muro della carrozza merci successiva, sporgetevi con **L1** e colpite in testa il soldato che lancia granate.
5. Mettetevi a correre e sparate ai soldati che vi si stanno facendo incontro. Se non li colpite, non preoccupatevi e continuate a correre.



6. Se non riuscite a colpire in testa i soldati che incontrate ora, non fermatevi, continuate a correre, passategli in mezzo, arrampicatevi in cima alla parete e da qui saltate sulla carrozza successiva. Non fermatevi a combattere anche se vi sparano addosso, sono ben protetti e armati meglio di voi.
7. Continuate a saltare da una cassa all'altra senza mai cadere sul pavimento della carrozza. In questo modo eviterete di combattere con il soldato che si trova qui. Vi sparerà, ma finché continuerete a saltare non sarà in grado di colpirvi.
8. **Checkpoint**: accucciati e colpite in testa i soldati sulla carrozza davanti a voi.
9. Se avete mancato uno dei due soldati di prima, lo ritroverete nascosto dietro la parete della carrozza piatta, fate attenzione.
10. Arrivate sulla **carrozza merci** e muovendovi silenziosamente portatevi alle spalle del soldato nascosto dietro le casse e colpitelo in testa.





11. Anche in questa carrozza potete evitare di combattere se saltate da una cassa all'altra senza mai cadere. Dato che i tre soldati armati di fucile a pompa non sembrano

troppo amichevoli, vi conviene riuscirci.

12. Dalla prima motrice, sparate ai soldati sulla seconda motrice.

13. Eliminate gli ultimi soldati dalle motrici e aspettate che Lian venga a recuperarvi. Missione completata.



MISSIONE 8

L'Agenzia è giunta sul luogo dell'incidente prima di voi, e Archer con i suoi uomini sta già cercando i **dischetti**. Dovete prenderli prima voi. Fortunatamente, non si aspettano il vostro arrivo con il paracadute, e sarete in grado di sorprenderli. Prima dell'impatto, la scatola che conteneva i dischetti era stata nascosta nella zona di coda dell'aereo, e probabilmente si trova ancora là. Recuperatela appena possibile, poi incontratevi con Lian nella radura un chilometro più a sud.

1 - 4. Aggirate con attenzione le dune e mirate alle teste dei quattro soldati intorno.

5. Sparate al soldato con il lancia-granate che si trova in una buca nell'area a sinistra della **plancia** dell'aereo precipitato.

6. Mentre ispezionate il soldato morto, ne esce fuori un altro dall'altro lato dell'aereo e inizia a spararvi contro.

7. Sotto l'**ala** dell'aereo, in prossimità del dirupo a nord della carlinga, troverete un **Fucile di Precisione con Silenziatore**.

8. Nascondetevi dietro la fusoliera e sparate al cecchino in piedi sull'altro troncone dell'aereo. Poi sporgetevi con attenzione ed eliminate i due soldati che vedete dietro l'angolo della fusoliera.

9. Più avanti a **sinistra**, accanto al secondo pezzo di fusoliera (dove si trovava il cecchino) c'è un soldato con il lancia-granate che deve essere eliminato.

10. **Checkpoint** dietro la coda dell'aereo c'è una cassa con dentro un lancia-granate M-79.

Alla base della sezione di coda dell'aereo c'è una **cassetta rosa** con scritto "Dischetti dei dati", ma è vuota, Archer li ha rubati. Ora è dietro di voi, e sta mirando alla vostra testa. Quando si darà alla fuga potrete inseguirlo, ma non sprecate troppe munizioni, tanto non riuscirete a colpirlo finché non raggiunge l'**elicottero** non lontano dalla plancia dell'aereo.

11. **Checkpoint**: armate il lancia-granate prima di aprire la scatola con i dischetti dei dati. Non appena la aprite, aspettate che scompaiano le scritte, poi abbassatevi e sparate contro i tre soldati che Archer vi ha mandato contro.

12. Dal lato **sinistro** della fusoliera, eliminate i due soldati con il fucile e il cecchino poco più in là. Sporgetevi dall'angolo della fusoliera per poter mirare alla testa.

13. Se andate a **sinistra** del secondo troncone di fusoliera, sarete colpiti dalle granate e probabilmente uccisi.

14. Se passate tra i due pezzi di fusoliera sarete rinchiusi dentro e probabilmente uccisi.

15. Se correte con la fusoliera sulla vostra **sinistra**, i cecchini vi prenderanno di mira dal lato della montagna a destra. Questa è la via più facile: se continuate a correre e vi riparate dietro la parete di detriti, potrete sfuggire ai cecchini. Una volta al coperto voltatevi e

uccideteli, oppure se volete continuate a inseguire Archer verso la zona della plancia. Sparate alla testa di Archer col fucile da cecchino mentre vi trovate in piedi sulla seconda duna davanti al muso dell'aereo.

16. Correte verso la **seconda duna** davanti al muso dell'aereo, armate velocemente il **fucile di precisione** e mirate ad Archer, che è appeso all'elicottero che si alza in volo. Lui ha i dischetti. Dovrete colpirlo alla testa per fargli lasciare la presa. Se usate le granate l'elicottero esploderà, e con esso i dischetti. (E' più facile colpire Archer dalla seconda duna per via dell'angolo di tiro migliore.)

MISSIONE 9

Le informazioni di Lian, dalla base aerea, indicano che Phagan ha nascosto un dischetto con i suoi codici da qualche parte nel Pharcom Expo Center. Morgan sta guidando un'operazione di recupero del dischetto. Dovrete sistemare una carica di C4 per distrarre le sue agenti e sottrargli i codici. Se necessario, usate il sistema di **ventilazione** del palazzo per raggiungere la vostra meta. Il Pharcom Expo Center è stato chiuso dal N9A, a causa di un'inchiesta sul coinvolgimento di Phagan con l'incidente terroristico a Washington. Attualmente, il posto è pieno di soldati dell'esercito USA che stanno impacchettando tutte le prove da spedire nei magazzini del governo. Se è possibile, evitate ogni contatto con i soldati, e se proprio non potete farne a meno limitatevi a renderli inoffensivi con la balestra o con una scossa elettrica.

1. Sparate alla testa della prima agente, poi saltate sul camminamento sopra la porta e sporgetevi oltre il bordo per colpire la seconda.

2. Non appena finisce la visione notturna, nascondetevi dietro questo angolo e sparate alla testa dell'agente in fondo alle scale. Ne arriveranno altre tre, ma voi restate fermi per avere l'opportunità di colpirle. Muovetevi lungo la parete a Est, affacciatevi all'angolo di destra ed eliminate le ultime due agenti dal primo livello.

3. Per colpire il cecchino in cima alle scale, saltate sulle piattaforme sul lato **sinistro** della stanza e sbucherete dietro l'ultima colonna, quella dietro cui è appostato il cecchino. Sporgetevi da dietro la colonna e sparategli.

4. Fate saltare la grata della **presa d'aria** nel corridoio senza uscita, ed entrate nel condotto dell'aria.

5. **Checkpoint**: fate saltare la grata della presa d'aria (non quella con la ventola dietro, non si aprono mai) e saltate a terra per il vostro primo controllo.

6. Entrate nel corridoio buio che attiverà la vostra visione notturna, ed eliminate le due agenti. Se vi serve, prendete il giubbotto antiproiettile dalla cassa che vedete.

7. Sporgetevi da dietro le casse e sparate alla agente più vicina, poi a quella sulla passerella oltre la stanza con la luna.

8. **Checkpoint**: salite sulle casse, poi saltate sulla **passerella**. Fate saltare la grata e infilatevi nel condotto.

9. Fate saltare l'altra grata, e usate la **balestra** per colpire l'agente in basso, non mirate alla testa.

10. Continuate a percorrere il **condotto**, fate saltare la grata successiva, saltate giù e abbassatevi. Arriveranno due militari che si accorgeranno della presenza di un intruso. Dopo che uno se ne sarà andato, alzatevi nell'angolo alle loro spalle e stordite con una scossa quello che è rimasto.

11. Proseguite nel corridoio e stordite l'uomo che vi dà le spalle. Se non lo fate, dei rumori dalla porta accanto lo metteranno in agitazione.

12. Ritornate giù nella **stanza piena di rifiuti** e raggiungete la parete sud. Salite le casse accostate alla parete, aggrappatevi, saltate dall'altra parte, arrivate alle spalle dell'altro soldato e storditelo.

13. Aprite la porta con un calcio e nascondetevi dietro la parete di **destra** dai due soldati dietro l'angolo, che sono accanto a degli **armadietti** a guardare riviste per uomini.

Quando uno dei due se ne va, arrivate alle spalle dell'altro e storditelo. Prendete la **rivista** (risulterà invisibile sul vostro inventario); questo attiverà un personaggio extra quando si giocherà in **due**.

14. Arrivate alle spalle del soldato dietro l'angolo e storditelo.

15. Nella stanza successiva, salite sulle casse a **sinistra** e scendete alle spalle di un altro soldato, poi storditelo.

16. Risalite sulle casse, e sparate con la **balestra** al

soldato sul livello superiore quando avrete la visuale sgombra. Salite sulla piattaforma in cima alla catasta di casse e da qui saltate sulla **passerella**, sopra l'oggetto appuntito.

17. Fate saltare la grata e infilatevi nel condotto dell'aria. 18. **Checkpoint**: quando uscite dal condotto, Lian vi informa che il loro piano è far saltare la Pharcom Expo. Percorrete il corridoio successivo e affrettatevi a raggiungere il soldato col lanciagranate.

19. Sparate all'uomo dietro al cancello e prendete le granate dalla cassa. Entrate nel condotto dell'aria accanto al cancello e uscite dopo poco. Andate a **sinistra**.

20. Sporgetevi oltre la balaustra e sparate con la **balestra** al soldato in basso. Continuate per il corridoio a est. Approfittate di questa opportunità per arrivare al soldato nella stanza di sotto.

21. Sparate alla testa dell'uomo nascosto dietro la **colonna**. Guardate oltre la grande zona azteca, e da dietro le colonne sparate alle due agenti dall'altra parte. 22. **Checkpoint**: eliminate tutte le agenti che non avete potuto colpire dall'alto, ed entrate nella stanza al livello inferiore dove avete sparato con la balestra al soldato. Ne troverete un altro, storditelo con una scossa.

23. **Checkpoint**: in questa stanza piazzate la carica sulla sporgenza davanti alla porta. 24. Saltate sulle casse nell'angolo, fate saltare la grata ed entrate nel **condotto**.

25. **Checkpoint**: alla fine del condotto, gettate una granata alle agenti e uscite. Andate verso la grata nell'angolo opposto e rientrate nel condotto. 26. Non fermatevi per le granate che vengono tirate nel vostro condotto, continuate a muovervi e uscite in un corridoio sgombro.

27. **Checkpoint**: saltate giù sulla passerella e stordite il soldato o sparategli con la **balestra** (ma non alla testa!). Saltate a livello del pavimento, arrivate alle spalle del soldato sulla porta e storditelo. 28. Seguite senza far rumore il soldato che sta salendo la rampa. Seguitelo su per la seconda rampa dopo che l'altro soldato se n'è andato una seconda volta. Lasciate che il soldato esca dalla stanza in fondo. Fate attenzione a non entrare nella zona ovest della stanza, c'è un soldato di agente in fondo alla prima stanza che avete visitato.

29. Nella stanza in fondo, usate il **silenziatore** per far saltare la grata, poi entrate di nuovo nel condotto. Le luci si spegneranno e passerete in modalità di visione notturna. 30. Fate saltare la grata e scivolote nel corridoio dirigendovi a est. Stordite il soldato che vi blocca la strada.

31. Qui le agenti hanno **visori notturni**, quindi restate nascosti e mirate alla testa. Saltate sulla pietra più piccola, poi issatevi sul monolito. Saltate da una pietra all'altra fino a raggiungere l'ultima, dove vedrete nella parete una grata del condotto di areazione. Fatela saltare ed entrate; proseguendo nel cunicolo uscite dal livello.

MISSIONE 10

Morgan ha recuperato il dischetto con i codici, e sta piazzando esplosivo in tutta la zona della mostra sull'antica Cina. Quando le cariche esploderanno l'intero edificio crollerà coprendo le tracce dell'Agenzia. Dovete trovare un modo di disinnescare le bombe e prendere il dischetto a Morgan. Attenzione, Morgan ha un **detonatore di sicurezza**: se lo lascia cadere, tutte le bombe innescate esploderanno istantaneamente. Non uccidetelo fino a quando tutte le bombe non saranno disinnescate.

1. Saltate giù dal tetto e dirigetevi al lato nord della **cupola di vetro**. Prendete il giubbotto antiproiettile dalla cassa alla base del cumulo di casse.

2. Salite le scale dal lato opposto del cortile e sparate alla testa dell'agente che si sta avvicinando.

3. **Checkpoint**: entrate nel corridoio da cui era uscito l'agente e percorretelo fino a quando non trovate una **bomba**. Qui troverete un detonatore che Teresa deve disinnescare. Proteggetela prima dall'uomo dietro al cancello, poi dai tre agenti che arrivano alle vostre spalle dal corridoio.

MODALITÀ DIFFICILE

Nel menu delle opzioni accessibile durante il gioco potete vedere i filmati che avete sbloccato progredendo nell'avventura. Vedrete che ci sono due filmati che non potete ottenere giocando la prima volta. Per sbloccarli dovrete rigiocare in modalità **difficile**. Per attivare questa modalità andate alla schermata dei titoli, scegliete **Nuovo Gioco**, premete **Su+Select+L1+R2+Quadrato+Cerchio+X** contemporaneamente. Finire certi livelli in modalità difficile sblocca dei filmati bonus.

ARENE E PERSONAGGI PER IL MULTIPLAYER

Ci sono **10 oggetti** nascosti che devono essere raccolti in modalità giocatore singolo per sbloccare **10 arene** per il multiplayer inizialmente inaccessibili. In totale ci sono **20 arene**. Alcuni di questi oggetti vengono indicati nel vostro inventario, come il binocolo. Altri non vengono riportati, come la rivista e la biancheria sporca. Ci sono un totale di **28 personaggi**, ma all'inizio solo 10 sono selezionabili. Per ottenere i rimanenti 18 dovrete scoprire dei segreti nel corso del gioco.

Missione 1

Quando trovate l'H11 nella caverna nel crepaccio vicino alla cascata, sbloccate l'arena **Colorado Rookies**.

Missione 3

Quando prendete il binocolo dalla cassa nella stanza del primo tunnel sbloccate l'arena **Caves**.

Missione 8

Uccidete Archer con un colpo mentre si

allontana in elicottero (buona fortuna!) per sbloccare l'arena **Jungle**. In più, se completate questa missione in meno di 3 minuti sblocherete i personaggi di **Syphon Filter 1** per il multiplayer.

Missione 9

Quando trovate la rivista nell'armadietto sbloccate l'arena **Pharcom Incubation Lab**.

Missione 11

Se riuscite a uccidere le tre guardie del corpo sulla pista da ballo prima che riescano a lanciare le granate, sbloccate l'arena **Disco Basement**.

Missione 12

Prendete il PK-102 da una delle auto bianche che cercano di stirarvi per sbloccare l'arena **Rhoemer's Bunker**.

Missione 13

Se riuscite ad arrivare alla prima auto prima che l'agente la faccia saltare, dentro ci troverete un **Biz-2**. Questo sblocherà l'arena **Surreal**.

Missione 15

Se riuscite a completare il livello usando solo la balestra, sblocherete l'arena **Aljir Prison**.

Missione 18

Quando entrate nella sala operazioni sbloccate l'arena **Agency Computer Lab**. Per entrare in questa stanza, entrate nel condotto di ventilazione da cui siete usciti nella missione precedente, non nel secondo che porta fuori nel corridoio.

Missione 19

Trovate la biancheria sporca nella lavatrice nell'edificio in fiamme. Sblocherete così l'arena **D.C. City Park**.

Missione 20

Se arrivate fino in cima alla scalinata del parcheggio troverete una cassa con dentro un **M-79**. Questo sblocherà i personaggi di **Syphon Filter 2** per il multiplayer.

VEDERE I FILMATI

Per vedere i filmati dovete mettere il gioco in pausa. Dalla schermata della pausa scegliete **Briefing** e poi tenete premuto **Destra+L1+R2+Cerchio+X**. Ora andate al menu **opzioni**. Nel menu dei trucchi vedrete le opzioni **Filmati Disco 1** e **Filmati Disco 2**.

SELEZIONE DEL LIVELLO

Per accedere ai vari livelli senza doverli superare, mettete il gioco in pausa, scegliete **Mappa** dal menu e tenete premuto **Destra+L2+R2+Quadrato+Cerchio+X**.

SBLOCCARE IL FILMATO BONUS 1:

Giocate in modalità difficile almeno fino al livello 6, **United Pacific Train**.

SBLOCCARE IL FILMATO BONUS 2:

Giocate in modalità difficile almeno fino al livello 12, **Industrial District**.

SBLOCCARE IL FILMATO BONUS 3:

Giocate in modalità difficile almeno fino al livello 17, **Agency Bio-Lab**.

SBLOCCARE IL FILMATO BONUS 4:

Completate il gioco in modalità difficile.

4. Seguite Teresa nel cortile e poi in un altro corridoio. Eliminate l'uomo appostato dietro l'angolo prima che spari a Teresa.
5. **Checkpoint:** questa parte è molto violenta, ci sono 4 agenti che vi attaccano da entrambi i corridoi. Se restate nel corridoio e vi nascondete vicino al mucchio di casse, potrete colpire due agenti mentre si avvicinano, poi voltarvi e sparare agli altri due. È probabile che stiano già facendo fuoco contro Teresa.
6. Morgan chiude il cancello della stanza successiva per non farsi raggiungere. Un agente aprirà il cancello dietro di voi, uccidetelo e imboccate il corridoio da cui era uscito.
7. Seguite Teresa nel cortile e nell'altro corridoio. Eliminate l'agente nella stanza successiva.
8. Mentre Teresa disinnescava un'altra bomba, un agente vi attacca dal corridoio a sud. Uccidetelo e poi allontanatevi. Ripercorrete la strada fatta per arrivare e uscite nel cortile per combattere Morgan.
9. **Checkpoint:** avvicinandovi al cortile trovate il checkpoint. Morgan ha un lanciagranate, e voi avete 1 minuto e 14 secondi per correre intorno al cortile ed evitare il fuoco finché non potrete attaccarlo. Correte tenendo Morgan sempre sotto tiro, e quando Teresa avrà disinnescato l'ultima bomba vi darà il segnale per attaccare. Restate sempre a distanza e mirate alla testa. Una volta che avrete ucciso Morgan potrete recuperare i dischetti. Missione compiuta.

MISSIONE 11

Usando i codici di Phagan avete scoperto che non avete recuperato tutti i files necessari in Kazhakistan; è probabile che gli agenti di **Gregorov** li abbiano presi dopo che ve ne siete andati. Ora siete venuti al **Club 32**, una discoteca alla moda di Mosca, per incontrarvi con Gregorov. Prima di poterlo contattare, è apparsa Mara **Aramov** e vi ha aggredito; nella confusione che ne è seguita Gregorov è fuggito. Ora dovete prendere Gregorov prima che sparisca e convincerlo a darvi i dati mancanti. Le sue guardie del corpo sembrano essere d'accordo con Mara Aramov, e comunque sono sacrificabili, ma se arriva la polizia russa

dovrete evitare qualsiasi scontro con loro.

1. Attivate immediatamente la mira automatica (bottone **L1**) e lasciate che l'uomo corra sulla **passerella** finché arriva a tiro. Non dovete necessariamente colpire alla testa. Avvicinatevi alla parete, e seguite il livello superiore intorno alla stanza sparando agli agenti in basso.
2. Attraversate la passerella e sparate all'agente in basso che è appena entrato, saltate dalla passerella alla sporgenza sottostante e da lì al pavimento. Eliminate gli agenti che restano e prendete le loro armi.
3. **Checkpoint:** correte nel corridoio e rotolate nella nicchia dietro l'angolo sulla parete ovest. Affacciatevi con cautela e sparate all'uomo in fondo al corridoio, che di tanto in tanto si sporge per spararvi.
4. Nascondetevi dietro la **porta** e affacciatevi per sparare ai due uomini al piano di sotto.
5. Scendete e fate la stessa cosa. Nascondetevi dietro il muro e sparate all'agente sulla porta. Lo **shotgun** funziona benissimo con questi agenti che non indossano protezioni. Inseguite Gregorov per qualche rampa di scale e fermatevi al piano con il pavimento coperto da un **tappeto rosso**.
6. Affacciatevi all'angolo e sparate all'agente armato che attraversa rotolando il corridoio. Se non si fa più vedere avvicinatevi lentamente e sparate al **braccio** che vedrete sporgere dietro l'angolo.
7. Sbriciate di nuovo dietro l'angolo, e colpite l'uomo che si affaccia nella zona ristorante.
8. Entrate correndo nella zona ristorante e sparate alla testa dei due agenti, prima che uno abbia la possibilità di tirarvi una granata. Se cercate di evitarla nascondendovi, vi prenderà lo stesso. Scendete le scale e nascondetevi dietro il muro di **destra** davanti alla rampa che continua verso il basso.
9. **Checkpoint:** affacciatevi dall'angolo e sparate all'agente dietro il bar.
10. Scendete le scale, affacciatevi dietro l'angolo e sparate ai due uomini dietro la vetrata.
11. Andate dietro al **banco del bar** e prendete lo **shotgun** dalla cassa, poi abbassatevi per non essere colpiti dall'agente che entra correndo nel bar dal piano di

sopra. Eliminatelo, e se volete prendetevi una Guinness.
12. Scendete le scale, affacciatevi dall'angolo e sparate all'uomo che si sposterà da una nicchia nel muro.
13. Eliminate l'agente, entrate nel condotto dell'aria vicino al distributore automatico.
14. Fermatevi in fondo al condotto e ascoltate la conversazione dei due agenti. Caricate lo **shotgun** e sparate alla testa di un agente, poi saltate fuori e sparate all'altro. Se provate a sparare a tutti e due dal condotto, il secondo vi tirerà una granata.
15. Sparate ai due agenti che sono preoccupati della polizia.
16. Correte dietro il banco della **reception**, sparate all'agente e attivate l'interruttore della porta.
17. **Checkpoint:** attraversate la porta, scendete le scale, caricate l'automatica (tipo la Biz-2), affacciatevi oltre l'angolo e sparate a raffica orizzontalmente con un solo movimento, usando il bottone **L1**. In questo modo potrete colpire tutti e tre gli agenti insieme.
18. Se avete mancato uno dei tre, uno sarà nel corridoio passato il **locale delle caldaie**. Nascondetevi dietro l'angolo e sparate ai due o tre agenti che appariranno.
19. Nella stanza successiva, sparate all'agente che vedrete correre davanti a voi, e poi colpite quello ai piedi delle scale.
20. Correte nella stanza successiva, sparate all'uomo col lanciagranate, voltate l'angolo e prendete le granate nella cassa.
21. Restate nascosti dietro al muro e sporgetevi per sparare ai due agenti.
22. **Checkpoint:** aprite la **porta azzurra** con un calcio e uscite.
23. Correte nella **sala da ballo** e nascondetevi al coperto dietro una delle casse acustiche. Sparate all'uomo che entra, e poi a quello nascosto dietro l'altra cassa acustica dall'altra parte della sala.
24. Spostatevi sotto la balaustina e tirate in alto una granata per distruggere l'agente che sta tirando granate a voi. Usate il bottone **L1** per mirare bene, poi scansatevi

altrimenti il cadavere in fiamme vi cadrà addosso.

25. Arrampicatevi sulle **casce acustiche** fino al livello superiore. Nascondetevi dietro l'angolo della stanza successiva e sparate all'agente che sta uscendo nel corridoio.

26. Al piano di sotto sentirete rumore di spari non diretti a voi, e troverete alcuni agenti morti.

27. Nel corridoio più avanti ci sono dei poliziotti che vi sparano non appena entrate. Correte sopra i cadaveri per raccogliere l'armatura mentre i poliziotti vi sparano.

Rifugiatevi nel **bagno** che si trova dalla parte opposta, e ricordatevi di non uccidere nessun poliziotto!

28. Sparate all'uomo con lo shotgun che sbucca dall'ultimo bagno. Premete il **Triangolo** per parlare con Gabe. Lui vi dice: "E' una trappola" e "Esci subito di là".

29. Sparate alla **finestra** al di sopra degli armadietti e uscite. Missione compiuta.

MISSIONE 12

Sito: **Mosca**, Repubblica Russa. Distretto Industriale. Operativo: Lian Xing.

Obiettivo della missione: dare la caccia a **Gregorov**; trovare la **Pistola Lacrimogena**.

Parametri della missione: non uccidere Gregorov; non uccidere poliziotti russi.

Gregorov è sparito nelle strade di Mosca per sfuggire alla polizia, alle sue guardie del corpo e a voi. Dovete prenderlo prima che scappi. Dovete avvicinarvi abbastanza da stordirlo con una scossa elettrica: morto non serve a niente.

Nota: anche Gabe e Teresa sono in missione, e non possono aiutarvi, quindi nel corso di questa operazione non avrete alcun supporto.

1. Se vi serve armatura c'è un giubbotto antiproiettile nell'**auto della polizia** a destra del punto da cui avete iniziato. Gregorov è fuggito verso est, ma per il momento non dovete ancora preoccuparvi di lui.

2. Nel vicolo adest, sul tetto, c'è un uomo con un lanciagranate e due soldati che corrono verso di voi; se fate abbastanza in fretta vedrete anche due poliziotti che sparano al tizio sul tetto. In questo caso, non vi avvicinate. Rimanete a distanza e sparate anche voi all'uomo sul tetto, poi occupatevi dei due soldati.

3. Al **tunnel**, nascondetevi dietro al muro e sparate ai due soldati che compaiono in mezzo alla strada. Quando vedete Gregorov in fondo al vicolo, non sparate a lui, ma all'uomo che gli spunta alle spalle.

4. Dirigetevi verso le macchine della polizia parcheggiate davanti al Club 32. La polizia è troppo occupata con gli agenti per notarvi mentre prenderete il **gas lacrimogeno** dalla prima auto (dalla porta del passeggero).

Checkpoint: una volta compiuto il furto, la polizia si accorgerà di voi, quindi meglio correre al più vicino nascondiglio e poi continuare a correre seguendo la strada a nord.

5. Fermatevi davanti all'auto successiva. Due uomini vi corrono contro, ma una macchina della polizia sbucca da un vicolo e li investe. Restate alla larga.

Dirigetevi verso la costruzione dietro la panchina della **fermata d'autobus**, e da dietro la macchina rossa guardate l'altro lato della strada.

6. Sparate ai due cecchini sul tetto e osservateli cadere sul tetto della macchina. Andate in quell'area e prendete le munizioni.

7. Correte fino all'incrocio e i poliziotti vi inseguiranno. Arretrate muovendovi intorno alla macchina rossa per evitarli. Armate il gas lacrimogeno e ritornate all'incrocio; usatelo contro i poliziotti fino a quando non saranno tutti storditi, compreso l'uomo sul tetto.

8. Quando arrivate in fondo alla strada successiva, Gregorov cercherà di spararvi alla testa. Nascondetevi nel vano di una porta a **sinistra** fino a che non se ne sarà andato, poi uscite a ispezionare il punto in cui si trovava.

9. Mentre correte nel vicolo inseguendo Gregorov, una macchina cercherà di investirci: riparatevi nel portone più vicino e la macchina continuerà la sua corsa in un vicolo cieco.

10. Adesso dovete dimenticare la paura del fuoco e issarvi sul tetto della macchina, proprio nel mezzo delle fiamme che escono dai finestrini. Da qui, arrampicatevi sul muro davanti a voi.

11. Inseguite Gregorov dietro un angolo, su per un muro, e saltando due edifici (al secondo salto dovete alzarvi e

scappare subito altrimenti vi spareranno). Mentre scivolate lungo un piccolo tetto sparate all'uomo sul tetto vicino e poi saltate giù in strada.

12. **Checkpoint:** mentre correte verso sud, vedrete due macchine venirci contro, ma tra i due edifici c'è una sbarra alla quale potrete aggrapparvi per lasciar passare le auto sotto di voi.

Se vi serve armatura o un PK-102, voltatevi rimanendo accanto alla sbarra e usate il fucile di precisione col visore notturno per sparare ai due uomini accanto alle **macchine bianche**.

Nella prima macchina troverete il PK-102.

13. State lontani dalle macchine! Ci sono tre uomini con il lanciagranate sul tetto degli edifici vicini che tirano granate a voi e specialmente alle macchine, per farle esplodere e colpire anche voi, quindi state lontano.

Sparate con il Biz-2 e correte fino in fondo alla strada fino a che non vedrete di nuovo Gregorov.

Abbassatevi dietro alle macchine ma tenetelo a bada, altrimenti continuerà a sparare fino a che non distruggerà le auto, e voi con loro.

14. Quando lo vedete, Gregorov vi sta tenendo sotto tiro, nascondetevi dietro alle **macchine rosse**.

Quando vi avvicinerete, lui scapperà ancora.

15. Più vi avvicinate, più Gregorov si allontana. Rotolate e correte dietro le auto per evitare i suoi colpi.

Continuate a rotolare e nascondervi dietro le auto. Se la macchina comincia a fumare per i troppi colpi presi, è il momento di correre via.

16. **Checkpoint:** attraversate con attenzione la strada. Ci sono mezzi che non conoscono i diritti dei pedoni.

MISSIONE 13

Gregorov ha abbandonato la strada ed è entrato nel **parco di Volkov**, sperando di perdersi nell'oscurità e nella nebbia, ma voi continuate a seguirlo. Se fugge, perderete ogni possibilità di trovare una cura per il Syphon Filter.

1. State lontani dalla auto e correte verso uno degli angoli del muro ovest. Affacciatevi per poter mirare alla testa dei due agenti che sono nel parco.

2. Gregorov sta aspettando che entriate nel parco; entrate correndo contro uno dei muri interni, rotolando e tenendovi bassi.

3. Correte verso il **monumento** al centro del parco, nascondendovi dietro gli alberi. Quando vi avvicinate, Gregorov fuggerà.

4. Questo è il momento giusto per usare il lanciagranate **PK-102**. Ci sono 4 agenti che vi verranno contro quando entrerete nella zona successiva da sud.

Se non avete il lanciagranate, indietreggiate, nascondetevi dietro il muro e sparategli uno per volta.

5. Nella zona con la statua c'è un uomo con il lanciagranate e uno armato di pistola.

Restate vicini al muro e cercate di colpirli alla testa, perché altrove sono protetti.

6. Il parco buio è una passeggiata, ed è anche un'occasione per rifornire l'arsenale.

Sparate agli agenti ignari alla testa e prendete tutto quello che vi serve.

7. **Checkpoint:** entrate nel sentiero successivo per il checkpoint. Se da qui sparate alle **4 luci** del parco entrerete con il visore notturno.

Continuate a seguire Gregorov fino alla zona successiva.

8. Si potrebbe chiamare Parco Cecchino, con tutti questi alberi e collinette dove nascondersi.

Ce n'è quasi uno a ogni angolo. Non appena entrate, sarete già sotto tiro:

c'è un uomo dietro l'albero alla vostra **destra**.

Fatevi strada fino in fondo al parco (ovest) seguendo il muro di destra ed eliminando cecchini strada facendo.

9. Quando arrivate al **ponte sul canale asciutto** non fermatevi, scendete di corsa le scale a **sinistra** e correte verso sud quanto

più potete. Caricate il fucile di precisione e tornate verso il

ponte, sparando a chiunque si faccia

vedere. C'è un agente sotto il

ponte, vi stava seguendo. Sempre

sul ponte ci sarà un uomo con il

lanciagranate a cui

dovrete sparare molto da vicino e direttamente alla testa, perché è corazzato. Dopo, troverete una quantità di giubbotti antiproiettile da raccogliere.

10. Non c'è modo di finire se non riuscite a passare il parco in questo livello. Non appena ci riuscite la missione avrà termine.

MISSIONE 14

Gregorov ha smesso di fuggire e ora si prepara a combattere. Dovrete stordirlo con una scossa elettrica, mentre lui è armato e pronto a uccidervi, quindi bisogna essere cauti. Forse, se riuscite a creare un diversivo, potrete farcela.

1. Iniziate nel parco con Gregorov che ha le abilità di un cecchino, e voi con la sola possibilità di stordirlo con una scossa. Non è sportivo, sta a voi pareggiare la situazione.

Se vi avvicinate troppo, non importa dove vi nascondete, vi colpirà subito alla testa. Correte intorno alla **statua** al

centro di Volkov Park e sparate alle **4 luci** che la circondano, cercando di evitare la mira di Gregorov e in

modo di poter sfruttare la visione notturna per stordirlo.

2. Potreste aver bisogno di trovarvi da un lato della statua mentre Gregorov è dall'altro per trovare il tempo di

mirare e sparare alle luci, e poi fare lo stesso dall'altra parte. Non appena sparerete il primo colpo, lui vi sarà

subito addosso, ma non entrerà in questa zona centrale, ecco perché non dovete muovervi. Controllate la sua

posizione tramite la piccola mappa in basso a **sinistra**; questo vi dirà quando è il momento di cambiare lato.

Quando sarete in modalità visione notturna, tutto quello che dovete fare è arrivarvi alle spalle mentre è abbassato e stordirlo con il Taser.

MISSIONE 15

Avete scoperto che l'uomo che credevate Gregorov era un impostore, che cercava i dati mancanti di

Phagan. Il vero Gregorov è prigioniero ad **Aljir**, un gulag isolato in Siberia che ospita prigionieri

politici, in gran parte donne. Solo Gregorov sa dove sono gli ultimi dischetti. Gregorov deve

essere giustiziato stanotte tra un'ora. Dovrete entrare nella prigione, staccare la corrente prima

dell'esecuzione, e fuggire con Gregorov.

Nota: gran parte dei reclusi sono prigionieri politici. Aiutateli se potete, ma restate concentrati sulla missione.

1. Avete un'ora per trovare Gregorov prima che vada alla sedia elettrica. Passate al **Taser** e risparmiate la balestra per dopo.

2. Attraversate il corridoio, e voltato l'angolo arrivate piano alle spalle della guardia e storditelo prima che raggiunga l'altro corridoio.

3. Quando la guardia si allontana dal cancello, cominciate a correre nel corridoio a sud.

4. Entrate nella stanza successiva e poi in un altro corridoio a **destra**.

5. Uscite su un corridoio più largo, avvicinatevi alla guardia e storditelo. Prima la guardia a

destra del prigioniero! Ora si è aggiunto l'obiettivo di proteggere il prigioniero. Tornate da dove siete venuti.

6. Scivolatelo dietro la guardia accanto alla colonna e storditelo, poi pensate alla guardia vicino al muro: non appena vi passerà davanti,



storditela.

7. Parlate con il prigioniero, poi dirigetevi per il corridoio a est.

8. Fermatevi poco prima della porta a **sinistra**, e aspettate che esca una guardia. Mentre siete abbassato (o mentre si abbassa), storditelo.

9. Entrate nella zona della **prigione** e fermatevi dietro l'angolo destro.

10. Osservate il percorso della ronda di guardie. Potete usare la balestra per la guardia dietro il cancello, ma non sarà necessario se fate questo:

11. Non appena la guardia dal vostro lato si allontana, corretegli dietro e poi avanzate con cautela mentre voltate l'angolo. Entrate nel blocco di celle aperto a **destra** vicino al cancello chiuso, con il ponte a sinistra. La guardia dal vostro lato continuerà a camminare ancora un po', ma tornerà presto. Quando entrerà nel blocco delle celle, voi sarete già dentro, dietro la porta, e potrete stordirlo mentre è voltato verso la parete in fondo. Osservate la guardia attraversare il ponte e scappate verso est non appena vi volta le spalle.

12. Strisciare lungo il **parapetto** per superare le due guardie. Fermatevi all'angolo successivo quando sentite le voci delle guardie. Affacciatevi e aspettate che due delle quattro guardie se ne vadano, e le altre due si mettano al loro posto. Arrivate fino al bordo della balaustra rotta, appendetevi all'esterno e superate le guardie in questo modo. Risalite vicino alla balaustra successiva e lasciate questa zona.

13. Aggiunto un obiettivo: proteggere un secondo prigioniero. Arrivate alle spalle delle due guardie e storditele. **Checkpoint:** salvare prigioniero.

14. Tornate di corsa da dove siete venuti e prendete il corridoio a **destra**.

15. Quando arrivate in fondo, perderete il controllo, e due guardie saliranno dall'ascensore a est. All'improvviso vi trovate per miracolo nella stanza che avete appena lasciato, a osservare le guardie allontanarsi nel corridoio in discesa. Non preoccupatevi di loro. Prendete l'ascensore per il livello più in basso. Raggiunto il livello più basso, camminate lungo la parete nord e guardate dietro l'angolo in tempo per vedere due guardie che si avvicinano. Nel frattempo, l'ascensore risale al livello superiore. Saltate dentro la **tromba dell'ascensore**, e poi saltate e aggrappatevi alla parete interna senza però tirarvi su. Usate il bottone **L1** per osservare i movimenti della guardia.

16. Quando la guardia raggiunge il collega nella stanza successiva, passerete davanti a loro senza essere scoperti mentre vi dirigete verso la stanza successiva. Non si volteranno mai per guardare.

17. Questa guardia potrebbe rovinarvi tutto se non sapete che è la, perché si vede difficilmente. Avvicinatevi con cautela e storditelo. Non proseguite per il corridoio che aveva di fronte o farete il giro.

18. **Checkpoint:** l'angolo successivo è un checkpoint. Correte fino al cancello e nascondetevi sul lato **destro**.

19. **Checkpoint:** avvicinatevi dietro al pannello di controllo e stordite la guardia, poi attivate l'**interruttore destro** e quello di centro. L'interruttore destro apre un cancello e fa entrare un'altra guardia. A questo punto dovreste essere dietro il cancello aperto e vicino alla parete: arrivate alle spalle della guardia e storditela quando si ferma davanti al pannello di controllo. Entrate nel corridoio successivo. Osservate e aspettate che la guardia si allontani da dietro la porta successiva poi entrate e storditelo.

20. Davanti alla porta a **sinistra**, mettetevi davanti alla porta e voltatevi verso la parete. Questo vi permetterà di muovere la telecamera ma non il vostro personaggio.

21. Correte e arrivate alle spalle dell'uomo in fondo al corridoio successivo e stordite anche lui.

22. Entrate nella stanza successiva e avvicinatevi alla zona del **computer**: a questo punto partirà un filmato e la missione terminerà.

MISSIONE 16

L'interruzione della corrente ha fermato l'esecuzione, ma ha avuto un effetto imprevisto: prima che si attivasse il generatore di emergenza molti **cancelli di sicurezza** si sono sbloccati, con il risultato di provocare fughe e sommosse. Fate uscire Gregorov appena possibile.

Il piano è salire in cima al muro est e saltare nel **fiume**. Sul fondo ci sono bombole d'aria. Se incontrate prigionieri

armati non uccideteli, rendeteli inoffensivi con ogni mezzo.

1. Non appena inizia il livello, rapidamente, premete e tenete premuto il bottone **X** per abbassarvi.

Ci sono 4 guardie che cercano di spararvi, e una sta tentando di venire verso di voi.

Restate abbassati, voltatevi, premete il bottone **L1** per mirare e sparate due colpi di .45 sulla guardia.

Avvicinatevi per prendere lo shotgun e poi tornate accanto al muro. Da questo punto potete muovervi intorno per colpire le altre guardie alla testa. Prendete le loro munizioni e avviatevi nel corridoio.

2. Avvicinatevi alla zona delle celle e poi tornate a nascondervi dietro il muro. Questo spingerà le guardie a uscire allo scoperto. Sparate alla guardia sul vostro livello e abbassatevi per colpire quella in alto, al di sopra dell'altra guardia. Ora affacciatevi all'angolo e sparate all'ultima guardia da questa parte delle prigioni. Affacciatevi di nuovo e sparate alla guardia che si sporge dal corridoio dove dovreste andare.

3. Nascondetevi dietro l'angolo poco prima delle **scale** e sparate alla guardia accanto alla porta, poi guardate in basso e sparate all'uomo in fondo alle scale. Alla base delle scale, ripetete lo stesso trucco per liberarvi delle 2 guardie in fondo alla rampa successiva. Se mancate l'uomo in fondo alle scale, passate allo **shotgun** e prendeteli entrambi con un colpo scendendo le scale. Muovetevi lateralmente verso sud quando arrivate al piano terra e poi tornate alle scale.

La guardia in fondo al corridoio si farà vedere da sola; affacciatevi dall'angolo e sparate.

4. Aprite con un calcio la **porta rossa** e sparate ai due cechini sul tetto, poi salite le scale. A metà della scala ecco delle guardie con lo shotgun: rispondete al fuoco.

5. Quando vedrete la guardia ripararsi in un angolo, state per raggiungere un checkpoint. Entrate nella stanza piena di guardie morte (non uccise da voi). **Checkpoint:** dopo aver parlato con Gabe il controllo ritorna a voi, voltatevi rapidamente e correte nel corridoio di prima o verso la colonna a destra per ripararvi. Affacciatevi e sparate alla testa delle due guardie.

6. **Checkpoint:** quando entrate nella stanza con Gregorov dietro al vetro; c'è un altro checkpoint: dopo il filmato, voltatevi rapidamente: ancora una volta, mirate con il bottone **L1** e sparate con lo shotgun all'uomo che avevate alle spalle. Premete di nuovo **L1** per voltarvi rapidamente e colpite una delle guardie che sono entrate dalla direzione opposta. Infine, sparate all'ultima guardia rimasta. Adesso dovreste proteggere Gregorov e ripulire le zone successive per permettergli di proseguire.

7. Liberare la stanza dalle tre guardie e Gregorov si muoverà. Attenzione alla stanza successiva, c'è una guardia con lo shotgun molto ben corazzata.

8. **Checkpoint:** voltato l'angolo del corridoio vedrete tre prigionieri giustiziati e due guardie dietro di loro. Uccideteli, e quando sentirete alcune frasi di incoraggiamento da parte di Gabe avrete raggiunto il checkpoint. Prima di aprire la **porta rossa**, andate in fondo al corridoio e prendete il giubbotto antiproiettile vicino al cancello che ha dietro di sé le fiamme.

9. Entrate nella zona delle celle attraverso la **porta rossa**, voltatevi rapidamente e parlate con Gregorov, che ha una granata fumogena. Quando la tira, seguitelo fino al cancello chiuso. Grazie al fumo nessuno vi sparerà. Sparate al **lucchetto** del cancello, ma non entrate ancora.

10. Seguite la **passerella** intorno alle celle mentre Gregorov corre avanti attraverso il cancello di sicurezza. Quando raggiungete un punto in cui sentite delle grida, rallentate e arretrate, per evitare di essere toccati dall'uomo in fiamme, che appicccherebbe il fuoco anche a voi. Sparate subito alla guardia che vedete dietro di lui alla fine della passerella, prima che vi tiri un lacrimogeno. Prendetegli i **lacrimogeni** e raggiungete Gregorov attraverso il cancello di sicurezza.

11. Qui ci sono due donne inferocite che sparano alle due guardie sul vostro livello. Usate il lacrimogeno altrimenti spareranno anche a voi, poi saltate nel livello più in basso.

Obiettivo raggiunto!

12. Dopo aver ucciso le 4 guardie in questa zona tornate da Gregorov nella stanza di prima. **Lian** gli dà un'arma.

13. Il vostro primo incontro con Gregorov armato è nel corridoio dopo la zona delle celle rosse. Solo una guardia, basta un colpo di shotgun. Gli altri attaccano in coppia, ma con lo shotgun e Gregorov che dà una mano è facile.

14. A questo punto, passato l'angolo, Gregorov urlerà "Dietro di noi!". Giratevi, sparate a un'altro paio di guardie e riprendete il cammino.

15. **Checkpoint:** aprite con un calcio la **porta rossa** che dà sull'esterno. Assicuratevi di avere ancora munizioni nello shotgun, poi cominciate a correre attraverso il complesso delle prigioni sparando continuamente, ma sempre concentrati sulla corsa. Ci sono alcune guardie, ma lasciatele andare, pensate a correre.

16. Le due guardie a terra sono le uniche di cui preoccuparsi, possono uccidere Gregorov. Sparategli con lo shotgun a distanza ravvicinata.

17. Correte nell'**ascensore** e premete il bottone, anche se non vedete Gregorov. Riapparirà per magia quando raggiungerete l'ultimo piano.

18. Correte davanti a Gregorov preoccupandovi solo di sparare alle guardie sul vostro livello che sono davanti a voi. Usate lo **shotgun**.

19. Raggiungete la fine del muro e la missione è compiuta.

MISSIONE 17

I files di Phagan vi hanno fatto guadagnare un **chip** da usare contro l'agenzia, e avete acconsentito a uno scambio: i dati contro il vaccino di Lian. Ma Stevens vi ha ingannato, e ora vi trovate soli e in trappola nei laboratori biogenetici dell'agenzia, nascosti 100 metri sottoterra nella zona dei sobborghi di New York, nel Lower East Side.

Il tradimento di Stevens faceva parte del vostro piano, vi ha permesso di accedere al loro segretissimo laboratorio dove potrete sintetizzare il vaccino. Siete travestiti da **tecnico di laboratorio**, con un accesso a livello di sicurezza basso. Questo vi aiuterà, ma dovete essere cauti. Se vi avvicinate a qualcuno del personale o alle telecamere sarete riconosciuti.

1. L'unica direzione da prendere senza essere scoperti da sicurezza o telecamere è il settore **A3**. voltate 2 volte a **destra** e 1 a **sinistra** mentre uscite dalla stanza in cui siete. Vedrete una piccola scena di un tecnico che va a prendere una sacca per il vostro cadavere; lui non sa niente.

2. Quando passate questa guardia guardando nel vetro del laboratorio, camminate lentamente, usando il joystick o il bottone **X**. Girate a **destra** e seguite il tecnico, ma non vi avvicinate troppo.

3. Fermatevi in cima alla scala e aspettate che l'inseriente e la guardia siano passati dirigendosi a **sinistra**. Ora muovetevi, correte nel corridoio a nord e all'angolo voltate a **sinistra**.

4. Camminate rasente la parete **sinistra** e aspettate nell'angolo dove le casse si appoggiano alla parete. Aspettate che passi la guardia, poi continuate a camminare.

5. Aspettate dietro l'ultimo mucchio di casse nel corridoio successivo. Questo è il punto il cui la guardia di ronda torna indietro. Seguitelo quando si muove.

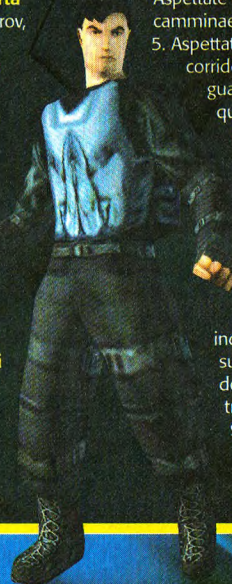
6. Restate dietro le casse dietro l'angolo dove la guardia si ferma e poi, quando si muove, passategli davanti entrando nella zona che lui ha appena lasciato.

7. **Checkpoint:** nella sala successiva, lasciate passare la guardia, poi voltate a **destra** ed entrate nella porta **A1**.

8. Superate la guardia e prendete il **coltello** dal carrello. Potete tornare indietro, accoltellare la guardia e prendere il suo G-18, ma ricordate che per adesso dovete essere silenziosi e le armi fanno troppo rumore.

9. Entrate nella porta **A1** successiva e poi la porticina a nord proprio dalla parte opposta, quando avrete via libera.

10. **Checkpoint:** obiettivo aggiunto, Rete



di sicurezza: accendete il computer in questa stanza e potrete vedere una **mappa** nel vostro menu delle opzioni. Il vostro nuovo obiettivo è trovare **Gershow** per poter accedere al laboratorio.

11. Ora è il momento di prendere l'equipaggiamento. Tornate nel corridoio dove c'era il carrello ed entrate nella porta che non avevate potuto aprire prima di accendere il computer.

12. Dopo la decontaminazione uscite nel corridoio successivo e accoltellate la guardia che vi dà le spalle. Prendete la sua K3G4: è un'arma che passa i giubbotti antiproiettile come se non esistessero.

13. Entrate nella stanza a sudest, momentaneamente ignorando il prigioniero. Entrate nella stanza successiva e uccidete tutti i tecnici, non devono dare l'allarme. Il vostro equipaggiamento è negli **armadietti** in questa stanza, quando lo prenderete ci sarà un checkpoint.

14. Usate il fucile di precisione per uccidere le guardie (livello in alto e in basso) nella zona della prigione.

Checkpoint: quando sparate all'uomo di guardia alle celle vi troverete automaticamente laggiù a parlare con Ramirez, il prigioniero. Gabe gli dice di resistere fino a che Chance (anche lui qui da qualche parte) non verrà a tirarlo fuori.

15. Tornate di sopra e uscite dalla zona delle prigioni attraverso la porta a nord. Entrate nel corridoio di mezzo, andate fin dietro alla **telecamera** e premete il bottone **triangolo** per confondere il segnale. Andate a nord e poi a ovest e passate davanti al laboratorio in cui ancora non potete entrare.

16. All'incrocio che avete visto all'inizio voltate a **destra** dirigendovi nel settore **A4** a nord.

17. **Checkpoint:** poco prima di un altro incrocio, ecco un checkpoint. Prendete a **sinistra** dirigendovi a ovest, poi a nord nel corridoio successivo. Evitate di farvi vedere dalla guardia nella stanza a sinistra e camminate fino all'angolo.

18. Osservate la guardia che fa il suo giro e quando vi dà le spalle accoltellatelo o sparategli alla testa con la 9mm silenziata, e continuate nel corridoio fino alla telecamera.

19. Manomettete la **telecamera** e guardate dietro l'angolo, poi sparate alla guardia nel corridoio con il silenziatore.

20. **Checkpoint:** alla fine del corridoio, fate saltare la grata ed entrate nel **condotto dell'aria**.

21. **Checkpoint:** obiettivo completato: uscite dal condotto nella stanza del computer. Parlate con Gershow e si attiverà il checkpoint.

22. Quando un tecnico del laboratorio urla e si mette a correre nel corridoio a **sinistra** dovete fermarlo, altrimenti avviserà qualcuno o Gershow se ne andrà. Quando lo vedete, usate il bottone **L1** per mirare e con la 9mm silenziata sparategli alla testa.

23. Installate il **modem cellulare**. Mentre Gershow si rifugia sulle scale andate dietro il pannello di controllo e premete il bottone **triangolo** quando in un angolo appare il testo "Data Uplink". Non appena stabilita la connessione, la stanza si riempie di guardie e venite presi di mira da una marea di cecchini.

24. Correte e rotolate fino al computer più vicino e nascondetevi là dietro. Affacciatevi e sparate a tutte le guardie che sono a tiro. Quando uccidete il **cecchino** sul livello superiore vicino alla porta da cui siete entrati, una guardia potrebbe gettarsi su di voi, state pronti. Eliminate l'ultima guardia c'è un checkpoint.

25. Tornate nella zona della prigione dove si trova Ramirez ma non parlategli, entrate dalla porta che prima vi era preclusa al secondo piano. Entrate dalla Porta **B1** e poi nel laboratorio.

26. Nel laboratorio eliminate rapidamente tutti tranne Chance dietro le sbarre, usando la 9mm o l'HK-5 silenziati. Non fatevi vedere dai tecnici della stanza con i vetri al secondo piano.

27. **Checkpoint:** salite la rampa in fondo alla stanza e tirate la leva nella zona vetrata per sommergere di gas i tecnici. Gabe farà uscire Chance e gli dirà di liberare Ramirez e di incontrarsi all'elicottero.

28. Entrate nella porta in cima alle scale, accanto alla stanza invasa dal gas. Sparate in testa alla guardia con la pistola silenziata.

29. **Checkpoint:** alla fine del corridoio vedrete Aramov in **sala operatoria**. Saltate giù ed eliminate i tecnici.

30. In fondo al corridoio **B3** fate saltare la grata ed entrate nel condotto dell'aria.

31. Uscite dal condotto facendo saltare la grata, sparate ai tecnici e saltate giù nella stanza sottostante.

32. Entrate nella stanza successiva a ovest e prendete il **vaccino** da Aramov. Ma naturalmente vi tradirà. Missione compiuta.

MISSIONE 18

Avete preso il vaccino di Lian, ma il laboratorio ora è in allarme. Siete intrappolati nel laboratorio di Biosintesi, e avete abbandonato il travestimento ormai inutile. Avete soltanto un obiettivo: andarsene! Raggiungete il livello della strada e incontratevi con Teresa, che vi aspetta nella **zona di evacuazione** con un elicottero. Stevens ha chiamato in aiuto una squadra di emergenza. Questi agenti della sicurezza sono corazzati dalla testa ai piedi.

A meno che non troviate un modo di eliminarli, quando li vedete scappate.

1. OK, non sprecate munizioni con questi agenti, non c'è nulla che possa fermarli, neanche le granate. Ma per liberarvi di quello che entra per primo, sparate a una delle **ampolle** di sostanza chimica che sono sul tavolo accanto a lui, salterà in aria. Peccato che per gli altri non sarà così facile. In questa stanza c'è un giubbotto antiproiettile e un HK-5 silenziato in due differenti casse.

2. Entrate nella stanza successiva, fate saltare la grata del sistema di ventilazione ed entrateci. Questo sarà il tema del livello.

3. Nel corridoio, correte verso nord girate 3 volte a **sinistra** e poi 2 a **destra**.

4. Questo vi porterà nella stanza da cui avete iniziato l'ultima missione. Fate saltare la grata salendo sul tavolo del computer ed entrate nel **sistema di ventilazione**. Seguite il condotto fino in fondo.

5. **Checkpoint:** il condotto vi porta nell'**obitorio**, dove vedrete il cadavere carbonizzato di Girdeux. Entrate di nuovo nel sistema di ventilazione e seguite il condotto fino in fondo.

6. Arriverete in una piccola stanza simile a quella dove avete trovato l'attrezzatura nel corso della missione precedente. Prendete il contenitore di armi dallo stesso armadio ed entrate dalla grata nell'angolo. Salite e seguite il condotto fino al prossimo corridoio.

7. Nel corridoio vedrete due **guardie corazzate**: armate l'M-79 e spazzatevi via. Mirate a quello più lontano per risparmiare una granata. Va bene, non è completamente vero che sono invulnerabili, ma queste sono granate SPECIALI. Ooooh!

8. Percorrete il corridoio e usate l'M-79 contro l'agente che vi blocca la porta. Entrate nel corridoio successivo e sparate all'agente che vedete in fondo.

9. Fate saltare la **grata** in mezzo alla parete di **destra** nel corridoio (non con le granate!) e seguite il condotto fino al punto in cui si può scendere. Per saltare dall'altra parte, allineatevi e datevi una spinta verso l'alto fino ad atterrare al centro del condotto sulla parete opposta.

10. **Checkpoint:** trovate Ramirez morto fuori dalla sua cella... Caso o fortuna? Prendete le munizioni per l'M-79 dalla cassa fuori dalla cella, entrate nella cella e armate il lanciagranate, e mirate fuori dalla porta della cella verso la rampa di scale sul lato opposto. Non appena vedete l'agente corazzato, sparate.

11. Salite le scale, e una volta in cima sparate ai 2 uomini nella stessa stanza e poi a quello nella zona dell'ascensore a ovest. Usate sempre l'M-79, è l'unica cosa che funziona.

12. Correte verso il lato ovest, vicino alla stanza dell'ascensore, voltatevi a **sinistra** e sparate all'agente nel vano della porta accanto.

13. Imboccate il piccolo corridoio tenendo premuto sempre il bottone **L1**, pronti a sparare non appena vedete un altro agente. Non state troppo vicini o verrete presi dalla vostra stessa granata. Quando si spegne l'incendio entrate nella stanza.

14. Attivate il computer per mettere in funzione l'ascensore, poi voltatevi e sparate all'ultimo agente uscito dalla stanza a **sinistra** e avvicinatevi alla porta doppia: l'ascensore. Missione compiuta.

MISSIONE 19

Siete arrivati nelle strade della città. Teresa sta aspettando l'elicottero per evacuare, sul tetto di un parcheggio a mezzo miglio dalla vostra posizione attuale. Dovete arrivare all'elicottero per mettervi in salvo. La polizia di

New York è stata informata dei vostri scontri con gli operativi dell'Agenzia e ha inviato delle squadre di SWAT nell'area. Questi ufficiali credono che voi siate un terrorista responsabile degli attentati a D.C. e vi spariranno a vista. Evitate contatti se possibile e fornite assistenza se necessario.

1. Appena riottenete il controllo di **Gabe**, uccidete l'agente della Agenzia che gira l'angolo e vi corre incontro. Se avete bisogno di tempo per scegliere un'arma, correte a **destra** intorno alle scale e nascondetevi lì. Se vi serve un giubbotto antiproiettile ce n'è uno dietro l'angolo da cui è sbucato l'uomo.

2. Se avete ancor l'Air Taser della prima missione, qui potrete usarlo a piacere. Uccidete il cecchino sul tetto dell'edificio vicino al camion.

3. Superato l'angolo, c'è un uomo dell'Agenzia nel portone a **destra**, un cecchino sul tetto a **sinistra** e un altro uomo nella scala che

porta al sotterraneo più avanti lungo la strada a sinistra. Assicuratevi di prendere il G-18 dal vicolo: questo farà scattare l'attacco del cecchino, rispondete con il taser.

4. Sporgetevi dall'angolo per colpire l'uomo sulle scale: il suo giubbotto rende inefficace il taser.

5. Sparate al lucchetto della porta del **Pawn Shop** ed entrate. Due uomini usciranno sparando dal retro, ma prima che li possiate colpire dovete infrangere il **vetro** che vi separa.

6. Non tornate subito sulla strada, dato che c'è un uomo armato di lanciagranate sul tetto dell'edificio di fronte.

7. Entrate e fate attenzione: c'è un uomo dell'agenzia appostato dietro l'angolo nel corridoio. Se lo superate, vi sparerà alle spalle.

8. **Checkpoint:** nella stanza successiva raggiungerete un checkpoint e troverete un M-16 nell'angolo.

9. Sporgetevi dalla porta e guardate in alto e verso ovest. C'è un cecchino che aspetta che usciate, sparategli alla testa. Proseguite poi lungo il **vicolo**.

10. Prendete il giubbotto antiproiettile alla fine del vicolo accanto al **banile di benzina** in fiamme. Arrampicatevi sul cassonetto fino al tetto sulla **destra** e sparate all'uomo dell'Agenzia che sta saltando da un edificio più alto sulla sinistra. **Checkpoint:** usate la caldaia per arrampicarvi sul tetto successivo e nascondetevi accanto alla parete davanti a voi.

11. C'è un altro uomo dell'Agenzia sul tetto a est e un altro che correrà attorno alla parete dietro cui siete nascosti. Sporgetevi e freddate prima quello sul vostro livello e poi quello sul tetto.

12. Arrampicatevi sulla parete del muro accanto a voi e poi calatevi davanti all'albergo. Sentirete un uomo urlare e correre sotto di voi. Saltate giù sulla strada e prendete il giubbotto antiproiettile.

13. Appena raggiungete la strada successiva, appariranno uomini dell'Agenzia nella zona alla vostra sinistra. Utilizzate l'air taser per eliminarli. Tre si trovano sui tetti e uno vicino al vicolo a nord.

14. Scendete le scale che si trovano accanto al vicolo a nord e scendete nello



scantinato in fiamme. Seguite i corridoi evitando le fiamme. Appena lasciate la stanza con il grosso blocco marrone nel mezzo entrerete in un'altra piccola stanza con due possibili scelte. In entrambe le direzioni troverete tre uomini dell'Agenzia ad attendervi, potete affrontarli con l'air taser oppure tornare nella stanza precedente e sporgendovi dagli angoli eliminarli a fucilate.

15. Quando raggiungete il piano superiore passando sulla rampa, chiamerete Teresa per aggiornarla sulla vostra posizione. Lei vi darà un nuovo obiettivo: attivare l'**impianto antincendio** per aprire un passaggio attraverso il piano principale. Mettetevi sul pavimento indebolito e cadete di un livello. Azionate l'**interruttore** del sistema di controllo antincendio e giratevi per aspettare gli operativi dell'Agenzia che arriveranno dalla rampa. Uccideteli e prendete la rampa per tornare su. Aggirate il buco che avete fatto nel pavimento e proseguite per il corridoio.

16. Un cecchino uscirà da una stanza in fiamme lasciandosi dietro un giubbotto antiproiettile e munizioni per il fucile silenziato. Procedete nel corridoio seguente. 17. Rimanete fuori dalla successiva stanza sulla **sinistra** e sparate nella stanza. Ci sono un agente dietro il tavolo rovesciato e uno nell'angolo più lontano della stanza. 18. Entrate nella stanza, salite sul tavolo e girate intorno finché non riuscite a salire nella stanza di sopra attraverso il buco.

19. **Checkpoint:** raggiungerete un checkpoint mentre vi avvicinate alle porte della stanza. Fuori da questa stanza un ufficiale della SWAT sta chiamando rinforzi. Non uccidetelo. In realtà non ne avrete neanche la possibilità perché sbucheranno due uomini che lo elimineranno. Correte indietro nella stanza e aspettate che uno degli uomini vi corra dietro. Si fermerà vicino al buco nel pavimento, sparategli e ci cadrà dentro. Sporgetevi dalla porta ed eliminate l'altro.

20. Nella stanza successiva c'è un altro agente appostato dietro un tavolo rovesciato, sparategli ma non entrate. Aspettate che un altro agente esca fuori e colpitelo alle spalle.

21. Un altro agente vi si farà incontro mentre procedete verso il prossimo corridoio, dategli il fatto suo.

22. Sporgetevi dalla porta e colpite il cecchino alla testa. Poi, saltate fuori dalla finestra e atterrate sulla strada.

23. Tornate nella **zona dell'albergo** vicino al vicolo a nord e attaccate i tre uomini dell'Agenzia che si trovano lì. Uno è dietro il cartellone sul tetto, uno nell'albergo e l'ultimo in mezzo alla strada.

24. **Checkpoint:** entrate nel vicolo a nord. Uccidete gli agenti e rotolate sotto il cancello. Teresa vi darà un nuovo obiettivo: salvare gli ufficiali della SWAT.

25. Mentre camminate un agente della SWAT proverà ad arrestarvi e poi vi sparerà. Mettetevi al coperto e guardate mentre viene investito da un furgone nero.

Due uomini dell'Agenzia correranno fuori dal vicolo adiacente e vi attaccheranno. Rimanete al coperto e colpite quello vicino al cassonetto. Con loro il taser non funziona.

26. C'è un altro agente nel vicolo da cui è uscito il furgone. Sporgetevi e colpitelo in testa.

27. Nascondetevi dietro al **furgone** e sparate sul tetto del palazzo che affaccia sul campo giochi per colpire l'ultimo uomo dell'Agenzia in questa zona.

28. C'è un altro uomo dell'Agenzia nell'edificio

successivo. Esita a spararvi, voi non fate lo stesso. Entrate nell'edificio.

29. Prima di uscire, prendete il G-18 da dietro la scrivania nella stanza sul retro.

30. Camminate verso l'ufficiale della SWAT dietro la macchina di pattuglia.

31. **Checkpoint:** dopo aver parlato con l'ufficiale iniziate a sparare al cecchino nella finestra a **sinistra** e poi sparate su

quello a cui sta già sparando l'ufficiale della SWAT. Andate verso l'edificio, l'ufficiale della SWAT sparerà anche a voi, non rispondete al fuoco.

32. **Checkpoint:** evitate l'ufficiale della SWAT dietro l'angolo, salite le scale e sparate all'uomo in cima. Entrate nella prima stanza che incrociate.

33. Uccidete il secondo cecchino. Se qui non c'è nessuno, significa che lo avete già ucciso prima, mentre coprirete l'ufficiale della SWAT.

34. Occupatevi del secondo cecchino. Se anche qui non c'è nessuno, vuol dire che lo avete colpito mentre proteggeva l'ufficiale della SWAT.

35. Uccidete l'uomo dell'Agenzia che si trova nella tromba delle scale. Missione completa.

MISSIONE 20

Teresa vi ha salvato da un agguato teso da Stevens facendo saltare delle cariche di C4 messe sotto il fabbricato in cui vi trovavate. Il pavimento è crollato e voi siete caduti giù fino alle **fogne** sotto il palazzo. Adesso state percorrendo le fognature per tornare all'elicottero. Seguite Teresa e tenetela viva.

1. L'esplosione che vi ha gettato nelle fogne vi ha anche fatto perdere le armi, quindi Teresa vi dà una .45.

Seguitela in mezzo al **canale** e cercate di risparmiare le munizioni sparando solo a quelli che vedete. Questa gente è tanta, meglio eliminarli uno per volta e prendere le loro munizioni camminandoci sopra. C'è un giubbotto antiproiettile nella cassa in un angolo, prendetelo se proprio vi serve. Ricordate che potreste averne bisogno quando ripasserete da qui.

2. **Checkpoint:** dovete trovare una valvola di scarico se volete attraversare la pozza. Tornate da dove siete venuti, ma quando cominciate a dirigerli a est, continuate ad andare a est dall'angolo, e poi a nord verso la stanza sul lato sinistro del canale. Affacciatevi e sparate ai due uomini che sono dentro.

3. **Checkpoint:** attivate la valvola di scarico della fogna. Voltatevi e da dietro la parete sparate agli agenti che stanno entrando prima che vi tirino delle granate. Tornate da Teresa.

4. **Checkpoint:** saltate sulla passerella della pozza e arrampicatevi sulla passerella di **destra** nel primo corridoio a sinistra. Fatevi largo fino alla seconda svolta a **destra**.

5. Ispezionate la **sala di controllo** ed eliminate le due guardie, e poi quella più a nord.

6. **Checkpoint:** prendete il giubbotto antiproiettile appeso se vi serve. Voltatevi verso nord e saltate, aggrappandovi a una **tubatura**. Muovetevi verso ovest e fermatevi circa a un quarto del percorso per sparare agli agenti che compaiono nel livello più in basso. Teresa dovrebbe aiutarvi.

7. **Checkpoint livello B:** nel garage con Teresa, Stevens e i suoi uomini vogliono affrontarvi stile western. Colpite l'uomo dietro il furgone sparando al furgone stesso per farlo esplodere. Osservate la parete a **destra** e sparate all'uomo che sta allo scoperto, e poi correte verso la parete vicina al furgone. Nel frattempo, l'uomo dietro la parete correrà verso l'ultimo agente che avete ucciso sulla rampa. Uccidetelo e salite al livello superiore via rampa.

8. **Livello 1** In cima alla seconda rampa correte verso il garage dalla parte opposta o di nuovo su, per evitare di essere presi dal furgone. Il furgone si scontra con la parete di destra, e se state troppo vicini morirete nell'esplosione.

9. Fermatevi accanto a Teresa e usate la mira manuale per sparare al cecchino che le corre dietro dalla direzione del furgone nero.. eliminatelo e avvicinatevi a lei per altre istruzioni. Seguite le richieste di Teresa ed entrate dalla porta dove lei ha tirato il lacrimogeno. Eliminate tutti gli agenti che escono. Prendete tutti i lanciagranate degli agenti (M-79), vi serviranno lungo le scale.

10. Mentre salite, usate l'automatica per le singole persone, e il lanciagranate quando sono in gruppi di due.

11. **Livello 4** Quando uscite sul livello 4 c'è un uomo che corre dietro un furgone in movimento; sparate al **furgone**, o sparategli con le granate. Il furgone nell'angolo è un nascondiglio per l'uomo dell'Agenzia quando esce da dietro al muro. Potete sparare al piede che rimane in vista per ucciderlo. Dal livello superiore arrivano altri due uomini. Uno rimane vicino alla rampa,

mentre il cecchino si mette vicino alla porta da cui siete usciti. Eliminateli, e Teresa ricomparirà insieme a Stevens. 12. Non appena potete, non lasciatevi prendere dagli scrupoli e uccidete Stevens. Se non lo fate, prenderà lui la pistola per tentare di uccidervi.

Sul tetto venite intercettati da Chance, che uccide Teresa!

MISSIONE 21

Sito: **New York, USA.** Sykes Parking Garage.

Operativo: **Gabe Logan.**

Obiettivo della missione: eliminare Chance.

Parametri della missione: non danneggiare l'elicottero. Teresa è morta.. uccisa da Chance, che è sempre stato un uomo dell'Agenzia. E' completamente coperto da un'armatura ad alto potenziale, che resisterà praticamente a tutto (stavolta per davvero), ma il vostro solo obiettivo è

eliminarlo. Non c'è modo di uccidere Chance con qualche arma; sparargli servirà solo a farlo arretrare e non farvi sparare. Non danneggiate

l'**elicottero** per

nessun motivo. Il

suggerimento per

uccidere Chance è nel

filmato che vedrete prima di prendere il controllo di Gabe: la telecamera passa attraverso le pale posteriori dell'elicottero, e là è dove deve finire Chance, tritato dalle pale dell'elicottero.

C'è un modo per assicurarsi che Chance rimanga vicino alle pale posteriori dell'elicottero, ed è sparargli con un'arma molto potente, che lo faccia arretrare per l'impatto. E quell'arma si trova proprio nella **cassa**

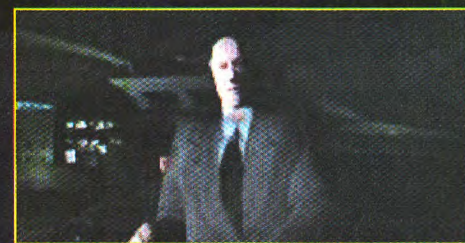
all'interno dell'elicottero. Ecco come fare.

1. Sparate a Chance per non farvi sparare sulle scale. Correte fuori dalla porta a **destra** e dirigetevi verso il muso dell'elicottero.

Correte dall'altra parte dell'elicottero e rapidamente prendete il giubbotto antiproiettile per proteggervi da Chance. Poi rotolate sotto la **coda** dell'elicottero (senza toccare le pale), prendete lo **UAS-12** dalla cassa nell'elicottero, poi rotolate di nuovo sotto la coda e correte verso la **rampa** che va in basso per riprendere fiato.

2. Armate lo UAS-12 e tenetevi pronti per correre verso l'elicottero quando le granate tirate da Chance diminuiscono. Chance dovrebbe trovarsi fra voi e la coda dell'elicottero, o nei paraggi.

3. Allineatevi con Chance e l'elicottero (Chance nel mezzo). Avete solo **12 munizioni**, quindi sparate con attenzione. A ogni colpo andato a segno (usate il bottone **L1** per mirare) Chance arretrerà fino a che non finirà tra le pale dell'elicottero, rimanendo ucciso all'istante. Congratulazioni!



1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100



TITOLO ARTICOLO NUMERO PAG.

ARCADE			
Aironauts	PP	2/Feb 00	66
Army Men	PP	8/Ago 99	57
Centipede	PP	4/Apr 00	44
Grand Theft Auto London	PP	7/Lug 99	52
Kingsley	PI	8/Ago 99	77
Kingsley	PP	1/Gen 00	62
Pong	PP	1/Gen 00	51
Rampage 2	PI	5/Mag 99	63
Rat Attack	PP	12/Dic 99	62
Running Wild	PP	3/Mar 99	26
Tank Racer	PI	3/Mar 99	62
Tank Racer	PP	6/Giu 99	42
The adventure of Little Ralph	IM	11/Nov 99	64
Toy Story 2	PP	3 Mar 00	67
Trap Runner	PP	9/Sett 99	36

AVVENTURA

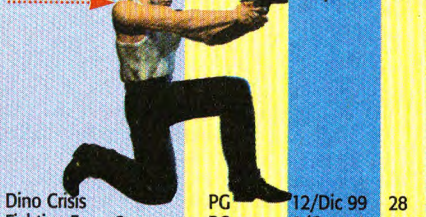
Dino Crisis	PI	9/Sett 99	72
Discworld Noir	PG	2/Feb 00	26
Fear Effect	PG	3/Mar 00	12
Fear Effect	AS	4/Apr 00	84
Guardian of Darkness	PP	11/Nov 99	36
Hard Edge	PG	6/Giu 99	30
Hard Edge	AS	9/Sett 99	84
Medevil	CL	11/Nov 99	54
Metal Gear Solid	PI	1/Gen 99	69
Metal Gear Solid	PS	3/Mar 99	43
Metal Gear Solid	PG	4/Apr 99	22
Metal Gear Solid	PP	1/Gen 00	34
Special Missions	PP	10/Ott 99	62
Mission: Impossible	PP	12/Dic 99	56
Mission: Impossible	PP	1/Gen 99	24
Ninja: Shadow of D.	PP	12/Dic 99	54
Overblood 2	PP	6/Giu 99	62
Parasite Eve	IM	1/Gen 00	38
Rainbow Six	PP	10/Ott 99	56
Resident Evil 2	CL	2/ Feb 00	68
Resident Evil 3 Nemesis	IM	3/Mar 00	26
Ronin Blade	PP	3/Mar 00	60
Shogun Assassin	IM	7/Lug 99	66
Spyro the Dragon	PP	1/Gen 99	16
Syphon Filter	IM	4/Apr 99	60
Syphon Filter	AS	5/Mag 99	80
Syphon Filter	PG	7/Lug 99	42
Shadow Man	PP	10/Ott 99	30
Silent Hill	IM	4/Apr 99	66
Silent Hill	AS	6/Giu 99	80
Silent Hill PAL	PG	10/Ott 99	24
Star Wars:			
La minaccia fantasma	PS	9/Sett99	10
Tenchu: Stealth Assassin	PP	1/Gen 99	28
Tomb Raider 3	PG	1/Gen 99	46
Tomb Raider 3	AS	2/Feb 99	84
Tomb Raider 3	AS	3/Mar 99	78
Tomb Raider:			
the Last Revelation	PI	11/Nov 99	72
Tomb Raider IV	PG	12/Dic 99	24
Vampire Hunter D	PI	4/Apr 00	69
Wild Arms	PP	3/Mar 99	28
Xena: Warrior Princess	PP	2/Feb 00	61

TITOLO ARTICOLO NUMERO PAG.

AVVENTURA PUNTA E CLICCA			
Atlantis	PP	3/Mar 99	57
Cina	PP	4/Apr 00	45
Egypt 1156 A.C.	PP	3/Mar 99	56
X File	PP	8/Ago 99	36

AZIONE

Akuji the Heartless	PG	3/Mar 99	16
Ape Escape	PI	6/Giu 99	54
Ape Escape	PG	7/Lug 99	26
Army Men Air Attack	PP	4/Apr 00	52
Asterix e Obelix			
contro Cesare	PP	3/Mar 00	70
Attack of Saucer	PP	8/Ago 99	62
Die Hard 2	PI	3/Mar 00	74
Die Hard 2	PG	4/Apr 00	20



Dino Crisis	PG	12/Dic 99	28
Fighting Force 2	PG	1/Gen 00	16
Legacy of Kain	PI	3/Mar 99	64
Legacy of Kain (update)	PI	6/Giu 99	58
Legacy of Kain: Soul Reaver	PG	7/Lug 99	30
Legacy of Kain: Soul Reaver	AS	10/Ott 99	74
Legacy of Kain: Soul Reaver	AS	11/Nov 99	82
Medevil 2	PI	3/Mar 00	78
Syphon Filter 2	PI	3/Mar 00	80
Syphon Filter 2	PG	4/Apr 00	30
T'ai Fu	PI	1/Gen 99	68
Tai Fu	PG	3/Mar 99	12
Tenchu 2	IM	4/Apr 00	56
007 Tomorrow Never Dies	PI	6/Giu 99	60
007 Tomorrow Never Dies	PP	1/Gen 00	12

GIOCHI DI RUOLO

Blaze & Blade	PP	6/Giu 99	39
Dino Crisis	AS	2/Feb 00	80
Final Fantasy VIII	ART	2/Feb 99	64
Final Fantasy VII	CL	9/Sett 99	56
Final Fantasy VIII	PS	10/Ott 99	40
Final Fantasy VIII	AS	12/Dic 99	76
Final Fantasy VIII	AS	1/Gen 00	76
Final Fantasy Anthology	IM	4/Apr 00	65
Grandstream Saga	PP	5/Mag 99	50
Guardian's Crusade	PP	5/Mag 99	52
Jade Cocoon:			
story of the Tamamayu	PI	10/Ott 99	64
Legend of Legaia	PI	4/Apr 99	49
Monkey Hero	PI	4/Apr 99	59
Shadow Madness	IM	8/Ago 99	68
Shadow Madness	PP	2/Feb 00	45
Star Ocean	PP	1/Gen 00	68
Xenogears	IM	6/Giu 99	66

PICCHIADURO

Bloodlines	PP	4/Apr 99	34
Bloody Roar 2	IM	5/Mag 99	72
Capcom Generations	PP	11/Nov 99	32
Ehrgeiz	IM	3/Mar 99	71
Evil Zone	PG	6/Giu 99	24
Evil Zone	AS	7/Lug 99	84
Darkstalkers 3	PP	5/Mag 99	46
Destrega	PP	6/Giu 99	46
Fatal Fury Wild Ambition	IM	9/Sett 99	64
Fighter Maker	IM	9/Sett 99	62
Jo Jo' Bizarre Adventure	PP	4/Apr 00	55

TITOLO ARTICOLO NUMERO PAG.

Kensei: Sacred Fist	IM	5/Mag 99	64
King of Fighters 98	IM	6/Giu 99	72
Legend	PI	2/Feb 99	70
Marvel Super Heroes			
v/s Street Fighter	PP	6/Giu 99	40

Marvel vs. Capcom:			
Clash of Super Heroes	PP	2/Feb 00	51
Rival Schools	PP	2/Feb 99	25
Rival School 2	IM	11/Nov 99	58
Shaolin	PP	3/Mar 00	68
Soul Blade	CL	3/Mar 99	68
Street Fighter Alpha 3	IM	4/Apr 99	72
Street Fighter Alpha Ex 2	PI	4/Apr 00	66
Tekken 3	AS	1/Gen 99	84
Toshinden Subaru	IM	1/Gen 00	69
Warpath Jurassic Park	PP	2/Feb 00	54
WCW/NWO Thunder	PP	3/Mar 99	36
Wu Tang: Taste the Pain	PG	12/Dic 99	18

PLATFORM

A Bug's Life	PP	3/Mar 99	30
Bugs Bunny L.I.T.	PI	6/Giu 99	61
Bugs Bunny	PP	7/Lug 99	38
Buster and the			
Beanstalk	PP	10/Ott 99	54
Crash Bandicoot W.	PG	2/Feb 99	30
Crash Bandicoot W.	PI	1/Gen 99	67
Crash Bandicoot 2	CL	5/Mag 99	74
Croc 2	PI	4/Apr 99	56
Croc 2	PG	8/Ago 99	22
Gex: Deep Cover Gecko	PP	4/Apr 99	42
Guardian's Crusade	PI	4/Apr 99	51
Hugo	PP	2/Feb 99	62
I puffi	PP	1/Gen 00	42
Oddworld: Abe's Ex.	PG	2/Feb 99	14
Pacman World	PP	1/Gen 00	52
Pandemonium 2	CL	2/Feb 99	74
Rugrats	PP	3/Mar 99	60
Spyro 2:			
Gateway to Glimmer	PG	12/Dic 99	34
Tarzan	PG	8/Ago 99	30
Wild 9	PP	1/Gen 99	22
40 Winks	PI	8/Ago 99	75

PUZZLE

Bust - a - Move 99	IM	7/Lug 99	73
Devil Dice	PP	3/Mar 99	61
Kurushi Final	PP	9/Sett 99	41
Live Wire!	PP	6/Giu 99	37
Next Tetris	PP	2/Feb 00	59
Puchi Carat	PP	3/Mar 00	69
Yoyo's Puzzle Park	PP	6/Giu 99	38

RACING

Action Man	PP	2/Feb 00	58
Bombberman Race	PP	1/Gen 00	65
C3 Racing	PS	2/Feb 99	42
Carmageddon 2	ART	2/Feb 99	66
Carmageddon 2	PI	4/Apr 99	54
Carmageddon	PS	5/Mag 99	10
Carmageddon	PP	12/Dic 99	58
Championship Motocross	PI	11/Nov 99	66
Chocobo Racing	IM	9/Sett 99	60
Colin McRae Rally	CL	8/Ago 99	64
Colin McRae 2	PI	3/Mar 00	76
Crash Team Racing	PI	10/Ott 99	66
Crash Team Racing	PG	12/Dic 99	38
Demolition Racer	PP	1/Gen 00	54
Driver	PI	5/Mag 99	56
Driver	PG	7/Lug 99	20
Formula 1 '98	PP	1/Gen 99	52
Formula One '99	PS	8/Ago 99	14
Formula One '99	PI	10/Ott 99	68
Formula One '99	PG	12/Dic 99	12
F1 2000	PG	4/Apr 00	36
F1 World GP	PP	14/Feb 00	30
Gran Turismo 2	PI	6/Giu 99	56
Gran Turismo	CL	7/Lug 99	62
GTA 2	PG	1/Gen 00	30
GT 2	PG	2/Feb 00	12
Gran Turismo 2	PS	3/Mar 00	39





TITOLO	ARTICOLO	NUMERO	PAG.	TITOLO	ARTICOLO	NUMERO	PAG.	TITOLO	ARTICOLO	NUMERO	PAG.
Honda Castrol	PP	5/Mag 99	44	FA. Premier League Stars	PP	11/Nov 99	24	Colony Wars Vendetta	PP	1/Gen 99	60
Hot Wheels				Fifa 99	PS	1/Gen 99	34	Dance! Dance! Dance!	IM	5/Mag 99	70
Turbo Racing	PP	12/Dic 99	63	Fifa 99	AS	3/Mar 99	74	Densha De Go 2!	IM	6/Giu 99	73
Killer Loop	PG	1/Gen 00	26	Fifa Road to W. Cup 98	PS	1/Gen 99	44	Dodgem Arena	PP	2/Feb 99	18
Lego Racers	PP	4/Apr 00	53	FIFA 2000	PG	11/Nov 99	46	Dolphin's Dream	PP	6/Giu 99	34
Le Mans 24 Hours	PI	11/Nov 99	68	International Track & Field	PP	3/Mar 00	62	Eagle One	PP	3/Mar 00	36
Mobil 1				ISS Pro Evolution	PG	4/Apr 00	24	Grand Theft Auto	CL	4/Apr 99	74
Rally Championship	PP	4/Apr 00	42	ISS Pro 98	PS	1/Gen 99	40	Music	PP	2/Feb 99	63
Monaco GP 2	PI	3/Mar 99	65	Knockout Kings 99	PP	2/Feb 99	12	Pepsi Man	IM	7/Lug 99	70
Monaco GP 2	PG	4/Apr 99	16	Knock Out Kings 2000	PP	2/Feb 00	36	Plane Crazy	PI	7/Lug 99	56
Moto Racer 2	PS	2/Feb 99	51	Libero Grande	PS	1/Gen 99	43	Pro-Pinball: Big Race USA	PP	3/Mar 99	37
Nascar 99	PS	2/Feb 99	45	LMA Manager	PI	12/Dic 99	70	RC Stuntcopter	PG	9/Sett 99	22
Nascar 2000	PP	2/Feb 00	46	Madden 2000	PP	11/Nov 99	30	Streak	PP	3/Mar 99	40
Need for Speed 4	PG	5/Mag 99	36	Michael Owen's WLS 99	PS	1/Gen 99	42	Theme Park World	PP	4/Apr 00	40
Need for Speed: Road Challenge	AS	7/Lug 99	80	MTVSports	PP	1/Gen 00	60	Um Jammer Lammy	PI	4/Apr 99	52
Racing Lagoon	IM	8/Ago 99	72	NBA Basketball 2000	PP	12/Dic 99	60	Um Jammer Lammy	PP	9/Sett 99	28
Rally Cross 2	PP	3/Mar 99	20	NBA Live 99	PP	1/Gen 99	30	Wing Over 2	PI	5/Mag 99	62
Re-Volt	PI	9/Sett 99	68	NBA Live 2000	PP	2/Feb 00	52	Wing Over 2	PP	6/Giu 99	36
Re-Volt	PG	10/Ott 99	20	NBA Pro '99	PI	7/Lug 99	54	Worms Pinball	PP	2/Feb 00	65
Ridge Racer Type 4	PS	2/Feb 99	54	NBA Pro 99	PP	2/Feb 00	34	SPARATUTTO			
Ridge Racer Type 4	PG	5/Mag 99	28	NBA Showtime	PP	2/Feb 00	44	Ace Combat 3	PI	7/Lug 99	55
Ridge Racer 4	CL	3/Mar 00	72	NFL Blitz	PP	1/Gen 00	63	Ace Combat 3	PP	3/Mar 00	34
Road Challenge	AS	7/Lug 99	80	NHL Championship 2000	PP	1/Gen 00	64	Apocalypse	PG	1/Gen 99	8
Roadsters	PP	2/Feb 00	62	NHL Face Off 99	PP	3/Mar 99	59	Apocalypse	AS	4/Apr 99	80
Rollcage	PG	2/Feb 99	26	NHL FaceOff 2000	PP	2/Feb 00	67	Bio Hazard Gun Survivor	IM	4/Apr 00	60
Rollcage	PG	3/Mar 00	18	No Fear: Downhill				B-Movie	PP	3/Mar 99	41
Runabout 2	IM	4/Apr 00	58	Mountain Biking	PI	5/Mag 99	54	Colony Wars 4	PP	3/Mar 00	64
SCARS	PS	2/Feb 99	52	Player Manager 99	PP	9/Sett 99	30	Duke Nukem: Time to Kill	AS	1/Gen 99	90
Sled Storm	PP	11/Nov 99	28	Premier Manager 99	PP	3/Mar 99	38	Duke Nukem: Time to Kill	PP	1/Gen 99	26
Speed Freaks	PI	5/Mag 99	61	Prince Naseem Boxing	PI	5/Mag 99	59	Ghoul Panic	PP	4/apr 00	54
Speed Freaks	PP	9/Sett 99	38	Pro 18 World Golf Tour	PI	2/Feb 99	72	G Police 2	PI	4/Apr 99	58
Sports Car GT	PP	5/Mag 99	34	Pro Boarder	PP	4/Apr 99	38	G Police	CL	6/Giu 99	74
Test Drive 4x4	PS	2/Feb 99	46	Ready 2 Rumble	PP	11/Nov 99	26	G Police 2	PP	8/Ago 99	34
Test Drive 5	PS	2/Feb 99	53	Ronaldo V-Football	PI	4/Apr 00	72	Medal of Honor	PG	2/Feb 00	18
Test Drive Off Road 3	IM	4/Apr 00	64	Rushdown	PP	1/Gen 99	59	Mighty Hits Special	PP	3/Mar 00	71
The Dukes of Hazzard	IM	2/Feb 00	73	Sensible Soccer	PP	3/Mar 99	39	Millennium Soldier			
Toca 2	PP	1/Gen 99	58	Street Skater	PP	5/Mag 99	42	Expendable	PP	2/Feb 00	40
Toca 2	PS	2/Feb 99	36	Street Skater 2	PI	4/Apr 00	70	Omega Boost	PI	7/Lug 99	58
360°	PP	8/Ago 99	60	Supercross 2000	PP	2/Feb 00	57	Omega Boost	PG	8/Ago 99	26
24 Ore di Le Mans	PG	2/Feb 00	22	This Is Football	PS	8/Ago 99	20	Point Blank 2	PI	6/Giu 99	59
V Rally 2	PI	4/Apr 99	50	This Is Football	PG	11/Nov 99	18	Point Blank 2	PP	10/Ott 99	28
V Rally 2	PI	6/Giu 99	48	Thrasher:				Quake 2	PI	1/Gen 99	64
V Rally 2	PG	7/Lug 99	34	skate and destroy	PP	2/Feb 00	32	Quake II	PG	11/Nov 99	12
Wipeout 2097	CL	1/Gen 99	72	Tiger Woods 99	PP	5/Mag 99	51	Rainbow Six	PI	7/Lug 99	60
Wip3out	PS	8/Ago 99	17	Tony Hawk				Retro Force	PI	2/Feb 99	69
Wip3out	PG	9/Sett 99	16	Skateboarding	PG	12/Dic 99	42	Retro Force	PP	3/Mar 99	35
Wip3out	PS	10/Ott 99	36	Tony Hawk's				R-Type Delta	PP	3/Mar 99	32
SIMULAZIONE SPORTIVA				Skateboarding	AS	4/Apr 00	90	Shadow Gunner	PP	2/Feb 99	24
Actua Soccer 3	PS	1/Gen 99	41	Trick'n Snowboarding	PI	11/Nov 99	67	Silent Bomber	PI	4/apr 00	74
Adidas Power Soccer	PS	1/Gen 99	44	Uefa Champions League	PP	5/Mag 99	40	South Park	PP	9/Sett 99	40
Alexis Lalas				UEFA Striker	PI	10/Ott 99	60	Space Debris	PP	2/Feb 00	64
International Soccer	IM	7/Lug 99	69	UEFA Striker	PG	1/Gen 00	20	Space Invaders	PP	2/Feb 00	56
All Star Tennis 99	PP	1/Gen 99	56	Winning Eleven 4	IM	11/Nov 99	60	Super Dimension			
Anna Kournikova's				V Ball	PP	8/Ago 99	40	Fortress Macross	IM	10/Ott 99	55
Smash Court Tennis	PI	5/Mag 99	58	Victory Boxing 2	PP	2/Feb 99	12	Tiny Tank	PI	8/Ago 99	76
Anna Kournikova's				Victory Boxing 3	PI	4/Apr 00	67	V2000	PP	2/Feb 99	59
Smash Court Tennis	PP	6/Giu 99	44	Viva Football	PP	4/Apr 99	46	Vigilante 8	PP	3/Mar 00	32
Big Air	PP	5/Mag 99	22	WCW Mayhem	PP	2/Feb 00	60	Virus	PP	8/Ago 99	58
Bomba 98	PS	1/Gen 99	45	Winning Eleven 98/99	IM	3/Mar 99	70	War of the Worlds	PI	9/Sett 99	67
Brunswick Circuit Pro B.	PP	2/Feb 99	61	WWF Attitude	PP	10/Ott 99	32	STRATEGICI			
Calcetto - Puma				WWF Smackdown	PI	4/Apr 00	68	Asterix	PP	4/Apr 99	30
Street Soccer	PP	5/Mag 99	48	WWF Warzone	CL	1/Gen 00	66	Civilization 2	PP	4/Apr 99	48
Cool Boarders 3	PP	1/Gen 99	18	SIMULAZIONI VARIE				Constructor	PP	1/Gen 99	63
Cool Boarders 4	PI	12/Dic 99	71	Bust a Groove	PP	2/Feb 99	20	Global Domination	PP	7/Lug 99	40
Cool Boarders 4	PG	3/Mar 00	22	Caesar's Palace II	PP	2/Feb 99	58	Kagero Deception 2	PP	9/Sett 99	34
Cyber Tiger	PP	3/Mar 00	66					KKND: Krossfire	PG	6/Giu 99	18
Downhill Mountain								Master of Monsters	IM	8/Ago 99	70
Biking	PP	1/Gen 00	44					Monster Rancher 2	IM	1/Gen 00	70
Everybody's Golf 2	IM	2/Feb 00	72					Populous: the beginning	PI	3/Mar 99	63
FA Manager	PP	8/Ago 99	38					Populous: the beginning	PP	4/Apr 99	28
FA Premier League								Theme Park World	PI	8/Ago 99	12
Football Manager 2000	PP	2/Feb 00	42					Warzone 2100	PG	5/Mag 99	18

LEGENDA

AS = Area Soluzioni
CL = Classic

PG = Planet Game
PI = Prima Impressione
PP = Prova Planet

PS = Planet Special
IM = Importazione



è in rete con

www.gamearena.it

(www.mediagroup.cc)



Composizione

aggiornamenti quotidiani
news all'avanguardia
preview esclusive
recensioni obiettive
soluzioni complete
hardware professionale
cheats affidabili
sfide avvincenti
donne conturbanti
risate inarrestabili



Istruzioni per l'uso:

cliccare



Posologia:

prima, durante e dopo i pasti.
O anche **invece**



Avvertenze:

Si sono riscontrati casi di dipendenza
(anche immediata)



Controindicazioni:

Non ne uscirete più

TOSHINDEN 4

I GUERRIERI
SONO TORNATI.

IL PICCHIADURO
PIU' FAMOSO
E' PRONTO
A RIPRENDERSI
LO SCETTRO
DEL MIGLIORE



TRIUMPH

Lire 17.900.000
Su strada

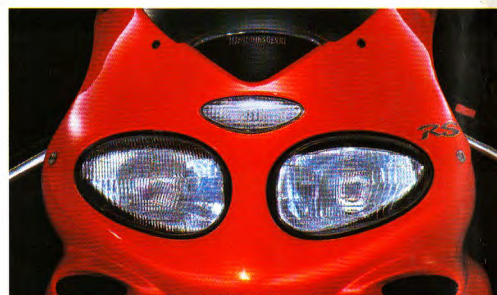
Sprint RS

Le nostre motociclette sono omologate EURO 1.

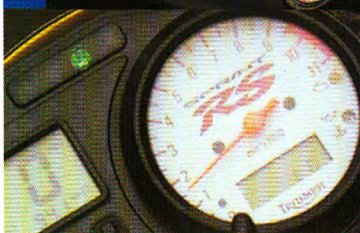


Iscrizione gratuita a Riders Association of Triumph comprando una Triumph 2000.

Bella e cattiva come una naked. Carenata come una carenata. Affidabile e di qualità come una Triumph. Comoda che ci si può andare a scuola. Veloce che ci si può andare in pista. Blu scura metallizzata. Arancione metallizzata. Gialla. Con una linea di accessori sportivi (scarichi performanti, puntale carenato etc) oppure turistici (baule posteriore, borse morbide, borsa serbatoio etc) il tutto condito con il suono rauco ed inimitabile del leggendario tre cilindri iniezione elettronica di 955 centimetri cubici.



Numero Tre usa esclusivamente lubrificanti **Mobil**



Triumph. Il più stupendo marchio motociclistico del mondo ritorna grande. Grazie alle sue nuove motociclette: Speed Triple, Daytona, Sprint, Tiger, Legend, TT600. Grazie alle quattromila persone che in Italia hanno già comprato una Triumph credendo nella marca e nella timida Numero Tre.

Numero Tre importatrice esclusiva per l'Italia T. 0293582000



IMPORTATRICE ESCLUSIVA PER L'ITALIA